SKARBNICA KODÓW 2004

112 stron!

CyberMycha
Wydanie Specjalne 1/2004

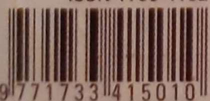
cena: w tym 7% VAT
12,90
razem z płytą CD

tajne kody
rozwiązania
porady
triki
krzyżówki
rebusy
szarady

ZBIÓR KOMIKSÓW!
CYBERMYCHA

INDEX 389277

ISSN 1733-4152



CZEŚĆ!

Oddajemy w Wasze ręce całkiem nowy produkt. Na 112 stronach tej niepozornej książeczki zgromadziliśmy dla Was prawdziwą skarbnicę trików oraz rozwiązań do gier komputerowych. Mamy nadzieję, iż nasze porady pomogą Wam pokonać najtrudniejsze momenty w grach i jeszcze bardziej cieszyć się elektroniczną rozrywką. Dołożyliśmy wszelkich starań, by triki i kody, które znajdziecie na następnych stronicach książeczki działały u jak największej liczby graczy. Mamy nadzieję, iż ze Skarbnicą Kodów 2004 zawsze będziecie wygrywać!

Ale Skarbnica to nie tylko triki i rozwiązania do gier. Znajdziecie też obszerną część rozrywkową, a w niej: komiksy - oczywiście z CyberMychą w roli głównej, łamigłówki oraz szarady. Na dołaczonej do książki płycie CD odnajdziecie dwie pełne wersje gier komputerowych: SNOWY: The Bear's Adventures - przezabawną platformówkę oraz Color Eggs - jeden z najbardziej udanych klonów osławionego Tetrisa. Pozostaje nam zatem życzyć Wam wielu godzin niezapomnianej rozrywki!

CyberMycha

Parę słów o trikach

„Tragedia! Tyle godzin grania na nic!" - to chyba najczęstsze okrzyki w momencie, gdy po wielu bezskutecznych próbach uświadamiamy sobie, że dany fragment gry jest po prostu za trudny, przeciwnik za silny a nam, na przykład, brakuje pieniędzy na nowsze jednostki. Ale nie trzeba od razu się tym załamywać, bowiem zawsze można użyć drobnego podstępu - triku.



Są dwa rodzaje trików. Pierwszy z nich polega na wprowadzeniu podczas gry z klawiatury specjalnych komend - kodów. Najczęściej wpisuje się odpowiednie hasła w tak zwanym oknie konsolowym, które przywołujemy w trakcie zabawy. Bywa też tak, iż jeszcze przed rozpoczęciem wirtualnej przygody możemy w opcjach odnaleźć specjalne do tego celu stworzone „cheat menu". Są też takie gry, w których kod wpisujemy bez otwierania konsoli - już w trakcie zabawy, wstukując odpowiednią kombinację klawiszy. Drugi rodzaj trików to „dłubanie" w strukturze programu. Aby osiągnąć zamierzone cele w niektórych grach należy zmienić kilka parametrów w określonych plikach. Jest to metoda z pewnością trudniejsza ale daje większą satysfakcję bardziej zaawansowanym graczom.



KaKao



FIFA FOOTBALL 2005

wersja demonstracyjna gry



Kolejna odsłona serii FIFA to między innymi udoskonalony system sterowania, lepsza animacja i rozbudowany o nowe elementy tryb kariery. Nie wymaga rekomendacji.



SYBERIA 2 PL

wersja demonstracyjna gry

Syberia 2 to jedna z najlepszych gier przygodowych ostatnich miesięcy. Główna bohaterka - Kate - rusza w niebezpieczną podróż. Prześliczna grafika, fascynująca fabuła, bogactwo zagadek do rozwiązania.

WINGS OF WAR

wersja demonstracyjna gry



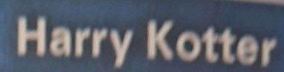
Doskonała gra zręcznościowa obrazująca powietrzne pojedynki z okresu I wojny światowej.



XPAND RALLY PL

wersja demonstracyjna gry

Xpand Rally to nasz rodzimy konkurent dla Colina McRae i Richarda Burnsa. Wyśmienita grafika, dźwięk i fizyka jazdy. To trzeba zobaczyć!



ZAP!
ZAP!

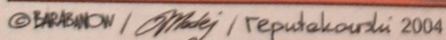
ZAP!
ZAP!

DING
ZAP!
ZAP!

DING
DING!
ZAP!
ZAP!
ZAP!

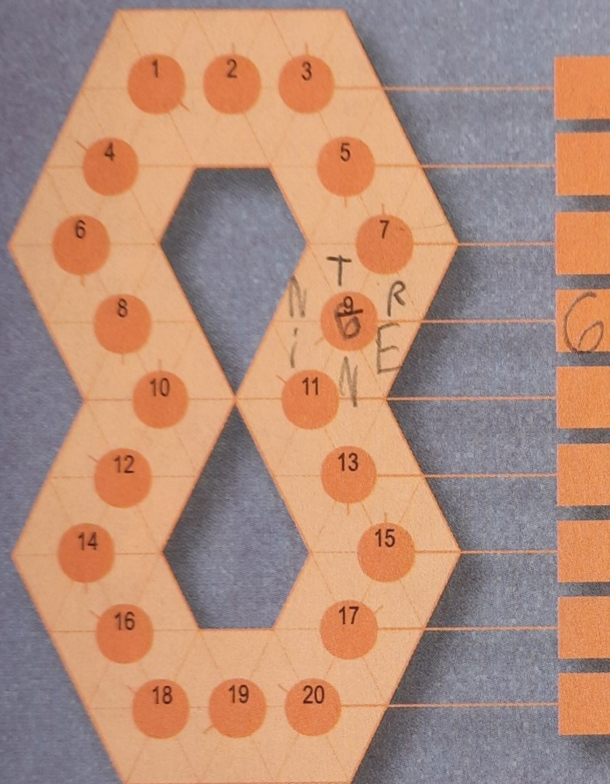
DING
DING
DONG!

ZAP!



WIRÓWKA

Odgadnięte wyrazy należy wpisywać od pola z cyfrą. Pierwsze litery odgadywanych wyrazów (jednakowe w rzędach) przeniesione do kratek poza diagram, utworzą rozwiązanie.



Prawoskrętnie:

1) sztuczna szczęka,
2) „Didi", piłkarz brazylijski,
3) drugi do wspólnej gry,
4) maszyna do lodów włoskich,
5) tajna policjantka,
6) występ piosenkarza,
7) lista sportowych wyników,
8) rubryki z cyframi,
9) ... czyni mistrza,
10) usuwanie usterki,
11) fajka wodna,
12) sąsiaduje z Peru,
13) żółta w baku,
14) najszerszy, to szpagat,
15) astronomiczny punkt na niebie,
16) we włosach dziewczynki,
17) barwnik w marchewce,
18) odbiorca listu,
19) stanowisko w sądzie,
20) wiezie wycieczkę.

Znajdź 10 szczegółów



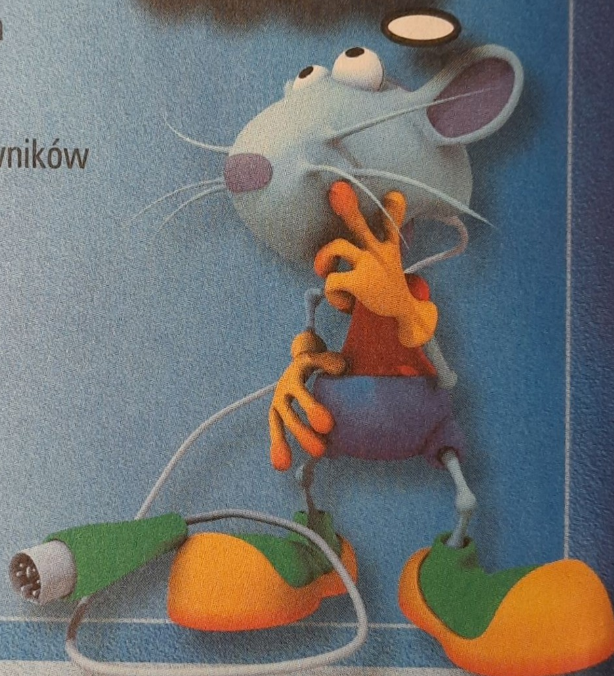




AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

Aby wprowadzić poniższe kody, w czasie gry wciśnij [Enter] i wpisz kod.

robin hood - otrzymujesz 1000 sztuk złota
cheese steak jimmy's - otrzymujesz 1000 porcji żywności
rock on - otrzymujesz 1000 sztuk kamieni
lumberjack - otrzymujesz 1000 sztuk drewna
how do you turn this on - Cobra Car
natural wonders - kontrolowanie przyrody
black death - likwidujesz wszystkich przeciwników
aegis - szybkie budowanie
woof woof - latające psy
marco - cała mapa
resign - ciągłe straty
i r winner - ciągłe zwycięstwa
torpedo1 - likwidujesz przeciwnika 1
torpedo8 - likwidujesz przeciwnika 8
to smithereens - jednostka sabotażowa
wimpywimpywimpy - samobójstwo
i love the monkey head - sam zobacz



AIRLINE TYCOON

Podczas gry wpisz jeden z poniższych kodów:

atmissall - wybór poziomu
winning - następny level
donaldtrump - extra kasa
panic - brak ludzi na lotnisku
famous - wzrost renomy
expander - rozwój lotniska
mentat - doradcy
showall - widzialne wszystkie samoloty
runningman - szybkie poruszanie się
thinkpad - laptop
crowd lub missioncrowd - więcej ludzi na lotnisku

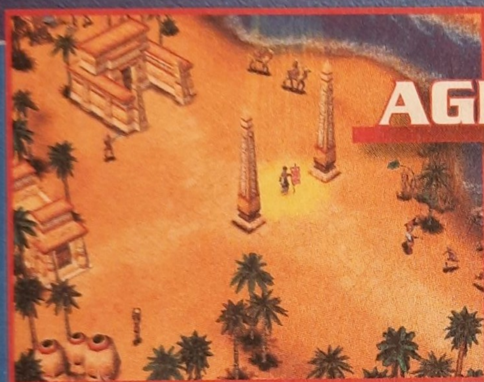




AMERICAN CONQUEST: ODWET

Podczas gry wciśnij [Enter]
i wpisz poniższe kody:

viewall - odkrywa mapę
babki - 5000 wszystkich surowców
VICTORY - wygrywasz misję



AGE OF MYTHOLOGY

Wciśnij [Enter] w trakcie misji
i wpisz poniższy kod:

JUNK FOOD NIGHT - + 1000 jedzenia
TROJAN HORSE FOR SALE - + 1000 drewna
ATM OF ERBUS - + 1000 złota
LAY OF THE LAND - odkrywa całą mapę
THRILL OF VICTORY - wygrana misja
UNCERTAINTY AND DOUBT - ukrywa mapę
PANDORAS BOX - zyskujecie nowe czary, losowo
TINES OF POWER - przybywa Forkboye
O CANADA - przybywa superniedźwiedź
WOV WOO - to trzeba zobaczyć
I WANT TEH MONKEYS!!!!1! - wspiera Was stado małp!
I DARKEST NIGHT - nastała noc
L33T SUPA H4X0R - pojawiają się półbogowie
UWAGA!!! Pamiętaj o dużych literach!



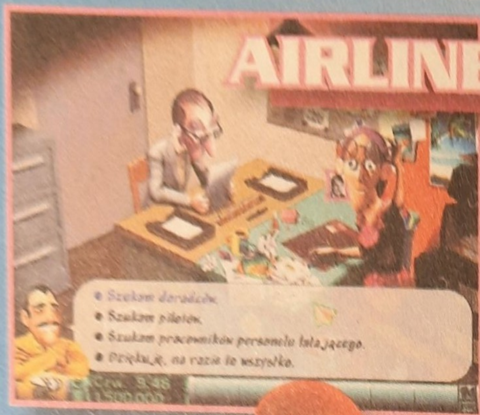


GOLF RESORT TYCOON

Pieniądze - podczas gry wciśnij jednocześnie:
[ctrl] + [shift] + [C] + [A] + [T]

Przyspieszony czas gry - podczas gry wciśnij
jednocześnie: [ctrl] + [shift] + [W]

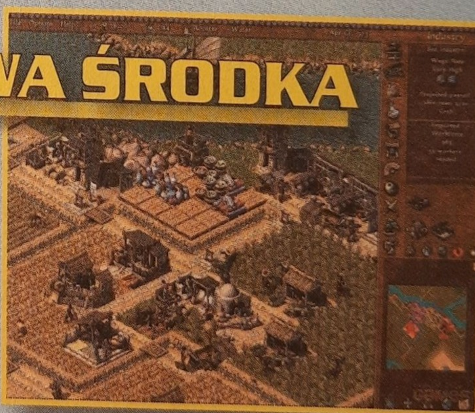
AIRLINE TYCOON - EVOLUTION



Podczas grania wpisz następujące kody:

atmissall - wybór poziomu
crowd - więcej klientów
donaldtrump - + $10 000 000
expander - rozszerzenie portu lotniczego
famous - lepsza reputacja
nodebts - likwidacja długów
showall - wyświetla wszystkie loty
thinkpad - otrzymujesz notebook
winning - wygrywasz aktualny poziom
bubblegum - widzisz co myślą klienci
moreglue - otrzymujesz klej
morestench - otrzymujesz bomby zapachowe

CESARZ NARODZINY PAŃSTWA ŚRODKA



Podczas gry wciśnij [Ctrl] + [Alt] + [C]
i wpisz poniższe kody:

Dealian Treasury - dostajesz 5000 gotówki
Gimme Goods - dostajesz dodatkowe surowce
Glub Glub - dodatkowa ilość żywności
Great Heat - wywołuje suszę
Shake Shake - wywołuje trzęsienie Ziemi
I win again - wygrywasz misję pod koniec miesiąca
Black Death - unicestwia wszystkie jednostki militarne
Kill Enemy Units - likwiduje wszystkie wrogie jednostki militarne
Kill Loan Units - likwiduje wszystkie pożyczone jednostki wojskowe
CeramicsForElite - każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek ceramiki
HempForElite - każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek konopii
SilkForElite - każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek jedwabiu
TeaForElite - każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek herbaty
WaresForElite - każdy dom o statusie „Elite" dostaje 100 jednostek towarów
Chinese Flu - jeden budynek zostaje zainfekowany przez chorobę



EMPIRE EARTH

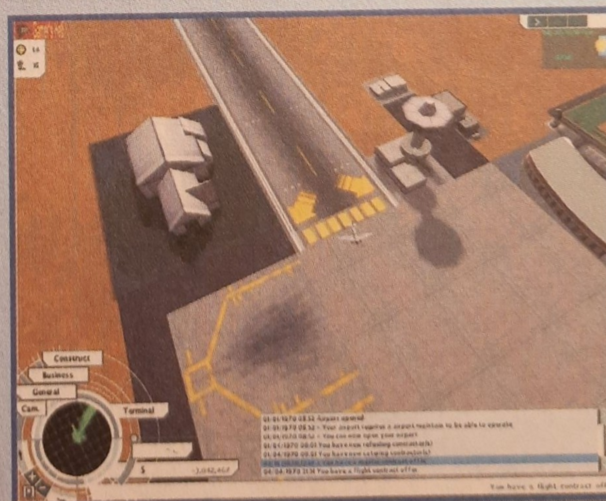
Podczas gry wciśnij [Enter], wpisz jeden z poniższych kodów i zatwierdź [Enter]:

my name is methos - pokazuje całą mapę i wszystkie złoża surowców
all your base are belong to us - otrzymujesz 100 000 jednostek każdego surowca
atm - 1000 złota
you said wood - 1000 drewna
rock&roll - 1000 kamienia
creatine - 1000 żelaza
boston food sucks - 1000 pożywienia
asus drivers - pokazuje całą mapę
display cheat - pokazuje listę wszystkich kodów
somebody set up us the bomb - wygrywasz misję
ahhhcool - przegrywasz misję
the big dig - brak surowców
boston rent - brak złota
uh, smoke? - brak drewna
slimfast - brak pożywienia
girlyman - brak żelaza
mine your own business - brak kamienia
headshot - usuwa wszystkie obiekty na mapie
columbus - pokazuje zwierzęta i ryby na mapie
friendly skies - uzupełnienie paliwa w samolotach
coffee train - ukończenie budowy wszystkich budynków
the quotable patella - upgrade jednostek bojowych do dziesiątego poziomu

AIRPORT TYCOON 2

Wciśnij [~], by wejść do konsoli. Wpisz jeden z poniższych kodów i naciśnij [ENTER]:

ineedcash - 100,000,000 dolców
massdrop - duże lotnisko
doearthquake - trzęsienie ziemi
dotornado - tornado
setbudget - ustaw budżet na określoną wartość
setcash - dodaj kasy
hidegame - ukryj grę
showgame - pokaż grę



GRY STRATEGICZNE



GOLF RESORT TYCOON II

Upadający kibice: Podczas gry wciśnij jednocześnie [ctrl] + [shift] + [I].

Przyspieszony czas gry: Podczas gry wciśnij jednocześnie [ctrl] + [shift] + [W].



KOZACY: EUROPEJSKIE BOJE

Podczas gry wciśnij [ENTER], a następnie wpisz:



www - aktywuje kody „supervizor”, „izmena”, „multitvar”
supervizor - mgła wojny (ponowne wpisanie hasła wyłącza trik)
money - dodatkowe surowce
izmena - zamieniasz graczy, wciskając na klawiaturze numerycznej 1-9
multitvar - wciśnij [P], aby mieć dostęp do wszystkich jednostek
resources - otrzymujesz wszystkie surowce
shield - nieograniczona amunicja
AI - kontrolujesz przeciwnika.

MEDIEVAL - TOTAL WAR - VIKING INVASION

Wpisuj kody na campaign map

.mefoundsomeau. - złoto
.mefoundsomeag. - srebro
.mefoundsomecu. - miedź
.viagra. - żelazo
.matteosartori. - mapa
.deadringer. - kasa
.worksundays. - szybkie budowanie
.badgerbunny. - wszystkie jednostki i budynki
.conan. - grasz jako buntownik (nie można cofnąć)



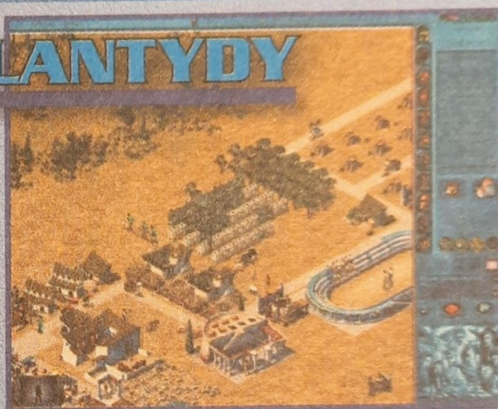


PIZZA CONNECTION 2

Wybór misji:
Gdy podczas objaśnień misji, nie spodoba Ci się ona, kliknij na mieście, a zadanie zniknie. Po upływie dziesięciu minut (w grze) pojawi się nowe zadanie.

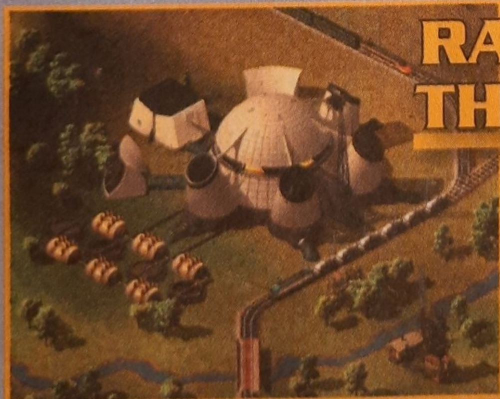
$9 million:
Rozpoczynając pojedynczą grę, ustaw swoje możliwości na maksa, a swoich konkurentów na jak najniższe. Da Ci to dziewięć milionów dolarów.

POSEJDON: BÓG ATLANTYDY



Wciśnij [CTRL]+[ALT]+[C], a uruchomi się okienko cheatów. Teraz wpisuj:

delian Treasury - daje 1000 monet
ambrosia - wygrywasz scenariusz
atlastthegreat - szybsze budowanie
fireballs from Heaven albo hotlava - ognista kula uderza w ziemię
bowvine and Arrows - wieże strzelają krowami
cheese Puff - pracownicy mleczarni otrzymują nowe ubrania
mammaldrome - uzupełnianie spichlerza co 3 miesiące
seasick - otrzymujesz od Posejdona dziesięć razy więcej ryb do spichlerza



RAILROAD TYCOON 2: THE SECOND CENTURY

Podczas gry wciśnij [Tab] i wpisz **nowreck**, a w Twoim mieście nie będzie dochodziło do kolizji! Aby kod zadziałał, potrzebna jest instalacja patcha w wersji 1.53.



RAILROAD TYCOON 3

Wciśnij podczas gry [_] i wpisz jeden z poniższych kodów:

all is lost - przegrywasz grę
big dog - dodaje $10 milionów
bailout - dodaje $10 milionów firmie
passport - wszystkie rejony dostępne
go go go - podwójna prędkość wszystkich pociągów
oops - wszystkie pociągi rozbijają się
trains are in my blood - wszystkie pociągi dostępne
safety first - pociągi nigdy się nie rozbijają
we have a winner - wygrywasz grę
we have a winner Gold - wygrywasz grę ze złotym medalem
we have a winner Silver - wygrywasz grę ze srebrnym medalem
we have a winner Bronze - wygrywasz grę z brązowym medalem

TRAFFIC GIANT



Zmień nazwę jednej ze swoich linii na jedną z poniższych:

Gladstone - $100,000
Gearloose - pominięcie levelu

ROLLER COASTER TYCOON 2



goście będą głodni - wpisz jako imię gościa **Tony Day**
wzrost zadowolenia klientów - wpisz jako imię gościa **Melanie Warn**
goście będą płacić podwójną cenę za bilet - wpisz **John Mace** jako imię
szybsze Gokarty - wpisz jako imię **Damon Hill** lub (jeszcze szybciej) **Michael Schumacher**
wolniejsze gokarty - wpisz jako imię gościa **Mr Bean**

SETTLERS 4



W czasie gry wciśnij klawisz [Enter] i wpisz !wqsa lub !ympq. Teraz wciśnij [Enter] ponownie i wpisz jeden z poniższych kodów:

!win - wygrywasz poziom
!lose - przegrywasz poziom
!incr - dostajesz więcej surowców

W czasie gry wciśnij [F12], a uzyskasz dodatkową minutę.

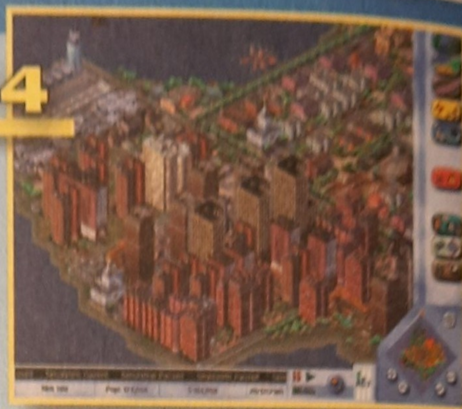
SIM CITY 3000



Aby wpisać kody, wciśnij jednocześnie [Ctrl]+[Shift]+[Alt]+[C]. Wyświetli się wówczas okienko, w którym możesz wpisywać kody:

let's make a deal - oferty handlowe
nerdz rool - zaawansowany przemysł techniczny
i am weak - budynki, usługi komunalne, transport, zieleń miejska i obszary wodne są dostępne bez kosztów
call cousin Vinnie - w oknie Meet pojawi się nowa opcja „Local Fundraising Event", jeśli ją zaakceptujesz, otrzymasz dodatkowe pieniądze
zyxwvu - aby uzyskać dostęp do tego triku, najpierw wpisz call cousin Vinnie i odrzuć jego ofertę, teraz wpisz zyxwvu aby otrzymać piękny zamek w menu Rewards
garbage in, garbage out - wszystkie uszkodzone budynki stają się ponownie dostępne
power to the masses - wszystkie budynki zasilające są dostępne
water in the desert - wszystkie budynki związane z wodą są dostępne
Salt off - zmienia morza w źródła świeżej wody
Terrain one up - podnosi teren
Terrain one down - obniża teren
Terrain ten up - podnosi teren o 10 jednostek



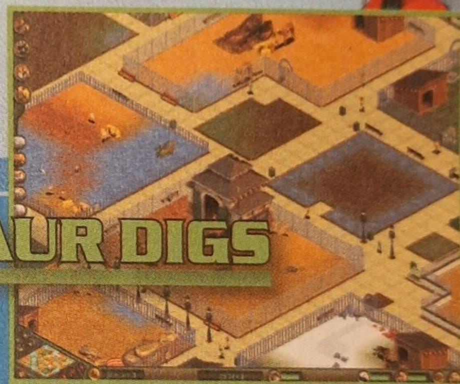


SIM CITY 4

Podczas gry wciśnij kombinację klawiszy [CTRL]+[X], aby otworzyć konsolę. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów i potwierdź klawiszem [ENTER]:

weaknesspays - dodaje 1000 Simoleonów
fightthepower - znosi zapotrzebowanie na prąd elektryczny
howdryiam - znosi zapotrzebowanie na wodę
you don't deserve it - odblokowuje wszystkie nagrody
whattimeizit # - ustaw czas na #
whererufrom # - zmień nazwę miasta na #
hellomynameis # - zmień swoje imię na #
sizeof # - powiększ do #
recorder - rozpocznij nagrywanie
stopwatch - zatrzymaj czas





ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

pieniądze - podczas gry wciśnij [Shift]+[4]
nieskończona kasa - wciskaj [$] i przygotuj się na szybką odbudowę ogrodzeń!

SIM CITY 4: GODZINY SZCZYTU

Wciśnij podczas gry [CTRL]+[X] i wpisz jeden z poniższych kodów:



fightthepower – nikt nie będzie prosił o prąd
hellomynameis – zmiana imienia burmistrza
howdryiam – nikt nie będzie prosił o wodę
sizeof – powiększenie obrazu (1-100)
stopwatch – zatrzymanie zegara
weaknesspays – 1000 dodany do skarbca
whatimeizit – ustawienie czasu
whererufrom – zmiana nazwy miejscowości
you don't deserve it – wszystkie nagrody

SIM: THEME PARK



Wpisz jako imię HORZA.
Podczas gry wciśnij: [C] - 500,000 $.
[Alt]+[Z] - wszystkie karuzele.
Przytrzymaj [Ctrl] i naciśnij [Z] - wszystkie sklepiki.

Wpisz jako imie demo, a potem kontynuuj grę. Od tej pory masz super park!

Spauzuj grę i wpisuj w okno cheatów:
money-gives - pieniądze
Jippi-gives - wszystkie budynki
want more-gives - 5 złotych kluczy

SKATEBOARD PARK TYCOON 2004

Wpisz w trakcie gry:
iamacheater - aktywacja tajnych kombinacji klawiszy
catdebug - aktywacja debug mode

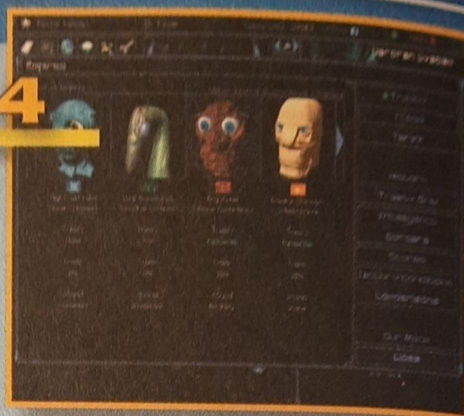
Po wpisaniu kodu iamacheater, możesz użyć w trakcie gry poniższych kombinacji klawiszy:
[Ctrl]+[M] - dodatkowe $10,000
[Alt]+[Z] - skaters
[Alt]+[C] - bonus





SKI RESORT TYCOON 2

Wciśnij podczas gry:
[SHIFT]+[CTRL]+[C]+[A]+[T] - więcej budynków
[SHIFT]+[CTRL]+[S] - śnieg
[SHIFT]+[CTRL]+[$] - dostajesz kasę
[SHIFT]+[CTRL]+[Q] - zatrzymanie opadów śniegu



SPACE EMPIRES 4

Aby dodać 100000 do wszystkich zasobów, na ekranie Empire Status wciśnij [Ctrl] i wpisz: **money**.

Aby naprawić wszystkie uszkodzenia statku, na ekranie Ship Report wciśnij [Ctrl] i wpisz: **repair**.

Aby uzyskać przyspieszenie czasu, na ekranie Purchase wciśnij [Ctrl] i wpisz: **fast**.

Aby przyspieszyć rozładowywanie i ładowanie statków, możesz na ekranie Ship Report wcisnąć [Ctrl] i wpisać: **movement** lub **resupply**.

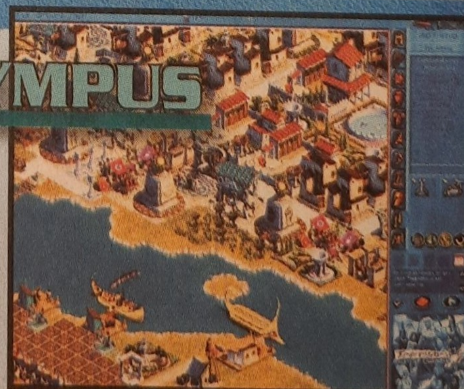
STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS CLONE CAMPAIGNS



Podczas gry wciśnij [ENTER] i wpisuj poniższe kody:

forceore – 1000 żelaza
forcefood – 1000 pożywienia
forcecarbon – 1000 węgla
forcebuild – szybkie budowanie
simonsays – niebezpieczny Ewok

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS



Wciśnij [CTRL]+[ALT]+[C] i wpisuj poniższe kody:

Ambrosia - wygrywasz scenariusz
Bowvine and Arrows - wieże strzelają krowami
Delian - 1000 monet
Fireballs from Heaven - uderzenie w niektóre miejsca ognistą kulą
Cheese Puff - zbroje z sera u mleczarzy

THEME HOSPITAL



Wpisz w fax liczbę 24328 i aktywuj zielony przycisk, aby wyświetlić okno cheatów. Podczas gry wpisuj poniższe kody:

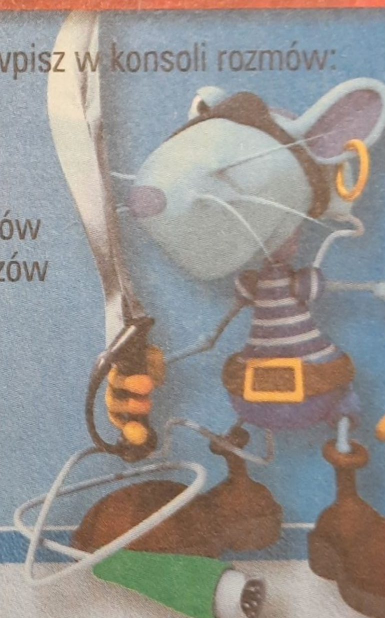
$10,000 - [Shift]+[C]
wszystkie rzeczy - [Shift]+[Ctrl]+[C]
trzęsienie ziemi - [Shift]+[Q]
alarm - [Ctrl]+[E]
skok na koniec miesiąca - [Ctrl]+[M]
skok na koniec roku - [Note][Ctrl]+[Y]
Specjalista - [Shift]+[S]
więcej kasy - [Shift]+[C]
przegrywasz grę - [F11]
wygrywasz poziom - [F12]

TROPICO 2: PIRATE COVE



Wciśnij [CTRL]+[SHIFT] i wpisz w konsoli rozmów:

loseit - przegrywasz
winit - wygrywasz
britinv - inwazja Brytyjczyków
frenchinv - inwazja Francuzów
booty - 200 sztuk złota
Spanish invasion - inwazja Hiszpanów
Turn off normal building rules - darmowe budowanie
Turn on normal building rules - normalne budowanie



ZOO TYCOON



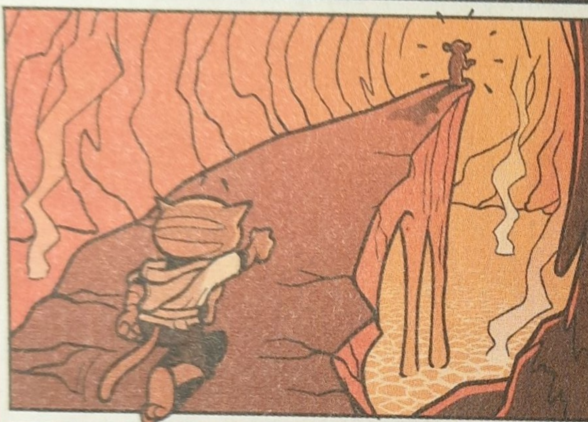
Zmień wygląd terenu Twojego parku na kształt jednego z państw poniżej. Aby to uczynić, nazwij park jako:

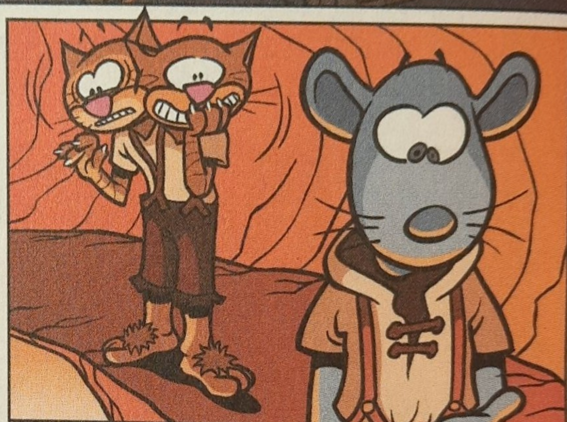
Antarctica, Argentina, Australia, Brazil, Canada, China, England, Greece, Iceland, India, Italy, Japan, Mexico, Nepal, Norway, Peru, Russia, Singapore, South Africa, Spain, Tanzania, Turkey, USA.



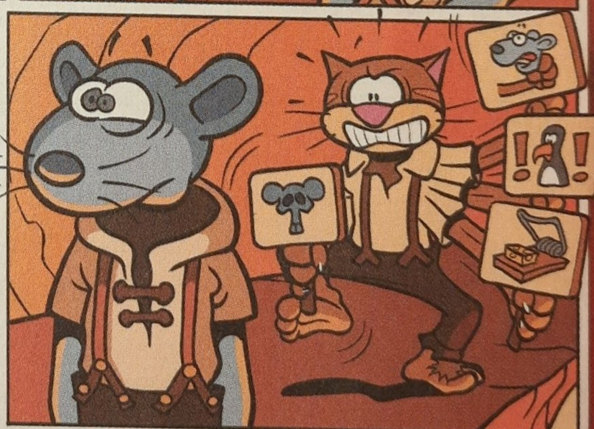
Niekończąca się opowieść

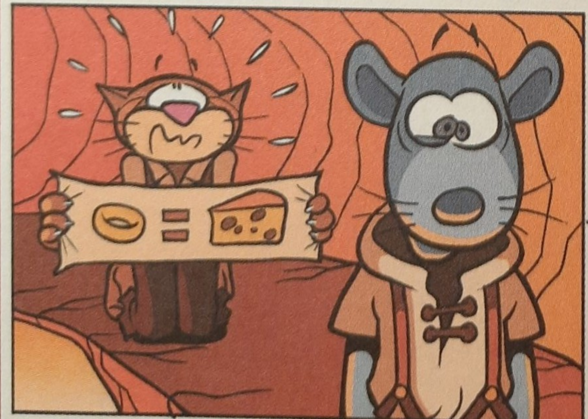






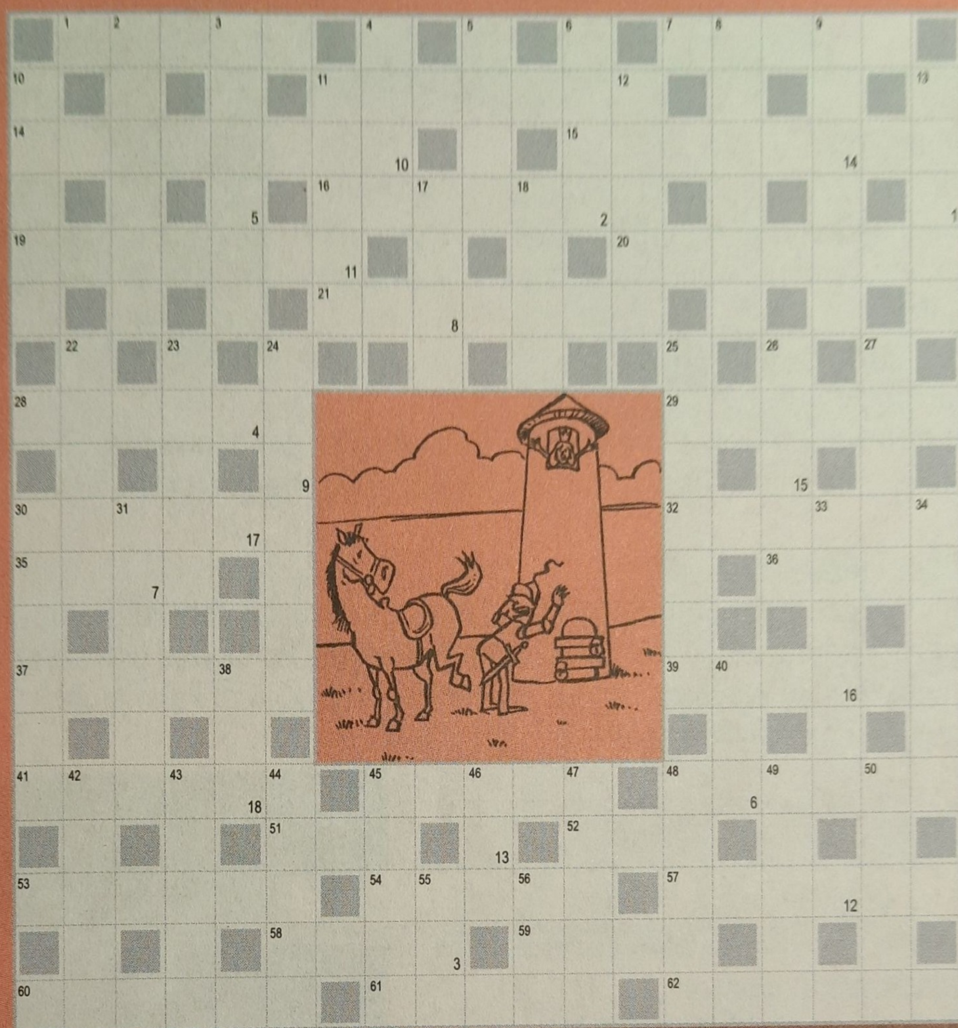








KRZYŻÓWKA KLASYCZNA



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

Poziomo:
1) dzieli się na wieki, 7) ukryty w Sezamie, 11) pełen banknotów, 14) król obdarowany mieczami pod Grunwaldem, 15) łódź sportowa, 16) odtwarzał czarne płyty gramofonowe, 19) wiązanka dla zwycięzcy, 20) edycja książek, 21) domek na działce, 28) reguła gry, 29) biały kruk, rzadkie dzieło, 30) podszept, kuszenie do złego, 32) żart, figiel, 35) poranna zbiórka na kolonii, 36) nauczycielka, 37) huk, łomot, 39) zielony owoc z kolczastego krzaka, 41) lekarz, 45) zdrobniale do Barbary, 48) zabiedzony koń, 51) ... Janosz z „Idola", 52) wciska go szklarz lub kłamczuch, 53) gra kolorowymi kulami na zielonym stole, 54) odgłos bieganiny, 57) żabie gadanie, 58) lewy prosty, 59) punkty przyznane w konkursie, 60) tchórzowi nieznana, 61) ziołowa herbatka, 62) obżartuch.

Pionowo:
2) niski Murzyn, 3) zwierzątko z czeskiej kreskówki, 4) Robin ... z lasów Sherwood, 5) część wyścigu, 6) posłanie dzikiego zwierza, 8) śpiewana w Wigilię, 9) odwet, zemsta, 10) duch, 11) pensja dla rodziców, 12) postać rozwojowa motyla, 13) kłamstwo lub ekstraciuch, 17) samochód, 18) 1000 kg, 22) bat myśliwego, 23) imię Krawczyka z „Miodowych lat", 24) na nim doniczki z kwiatkami, 25) królewski kolor, 26) wyrwał się z konopi, 27) stado koni, 30) liczba wydrukowanych egzemplarzy, 31) sąsiad USA, 33) człowiek ułomny, 34) torba na zakupy, 38) celne u snajpera, 40) hel lub argon, 42) dwudaniowy gorący posiłek, 43) wytyczony szlak, 44) prawnik w firmie, 45) wąska nadziewana czekoladka, 46) ptak z nagą szyją, padlinożerca, 47) odtwarza role, 48) posterunek, warta, 49) zaleca się do kotki, 50) roślina na kaszę jaglaną, 55) Stany Zjednoczone, 56) zespół, w którym śpiewała Agnieszka Chylińska.

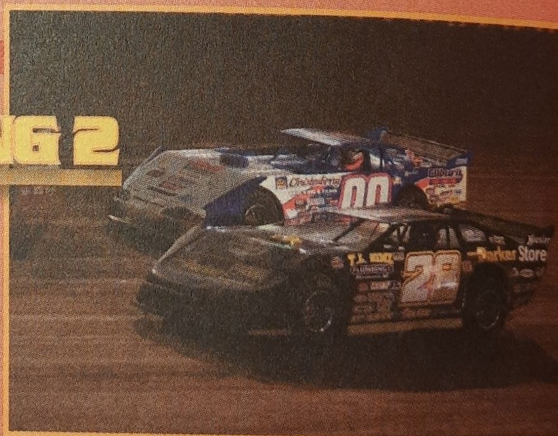
4X4 EVOLUTION 2



Pieniądze:
w trybie kariery sprzedaj ciężarówkę i zamknij grę. Znajdź plik **metal.ini** (ścieżka dostępu „\4x4 evo2\system") i otwórz go w notatniku. Wyszukaj linie:
careerTruckCount=0
curTruckType=0
Zmień **0** na **1**, zapisz i zamknij plik. Gdy odpalisz grę ponownie, odzyskasz ciężarówkę, a na koncie ujrzysz sumę, za którą ją poprzednio sprzedałeś.

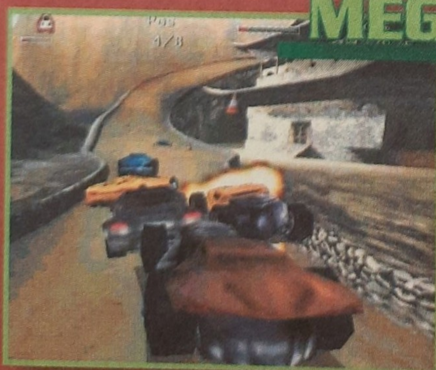
Milion dolarów:
wpisz podczas gry **goldfinger**. Gdy usłyszysz dźwięk potwierdzający, że kod został wpisany poprawnie, wpisz **givememoneyordie**. Ponownie usłyszysz dźwięk potwierdzenia, wówczas wyjdź z wyścigu, a na swoim koncie ujrzysz sumkę powiększoną o milion dolarów.

DIRT TRACK RACING 2



Dodatkowe fundusze:
Jako imię wpisz **Chimchim**. Następnie wpisz imię jednego z Twoich ulubionych graczy i rozpocznij grę. Będziesz miał $1,000,000 początkowego kapitału.

MEGARACE 2



Rozpocznij grę z jednym z następujących parametrów:

game - pominięcie intro
speed - masz najszybszy samochód
map - podczas wyścigu masz wgląd w mapę
money - otrzymujesz 99,999 dolarów

BIG SCALE RACING



Podczas gry wpisz jeden z kodów i zatwierdź [Enter]:

lazybastard - odblokowuje wszystkie pojazdy
easywayout - następny puchar
gimmepoints - zdobywasz więcej punktów
overnow - czas minął
pacman - minigra PacMan
framerate - pokazuje ilość klatek na sekundę (FPS)

W trybie Mini-game: Jeśli przeskoczysz nad płotem na torze De Sluis, będziesz miał możliwość wejścia do jednego z budynków, w którym znajdziesz dwie dodatkowe maszyny do gry.

DUCATI WORLD RACING CHALLENGE



Aby uzyskać dodatkowe pieniądze, jako swoje nazwisko wpisz: GREEDYGIT.
Aby uzyskać dostęp do wszystkich elementów gry w trybie Quick Race Mode, jako swoje nazwisko wpisz: ITSALLOVER.
Dostęp do nowego pojazdu uzyskasz wpisując jako swoje nazwisko:THEDOGSNADS.
Aby uzyskać dostęp do Todd 900 Superlite, jako swoje nazwisko wpisz: TODDMCARTOR.



INDYCAR SERIES



Aby zdobyć wszystkie karty, wpisz jako imię zawodnika aLLcARDS (wielkość liter ma znaczenie!!!).



JET MOTO

Wpisz w ekranie menu:

CONTORTIONIST - super zwrotność
2XSTUNTS - podwójna ilość punktów
ZOWIEZOOM - nielimitowana ilość przyśpieszenia turbo
SWOOSHSKATE - wyścigi na lodzie
BRAINIACPLUS - odwrócona do góry nogami kamera



LEGO RACERS

Stwórz nowego gracza w Build Mode. Gdy dojdziesz do wpisywania nazwiska, podaj:

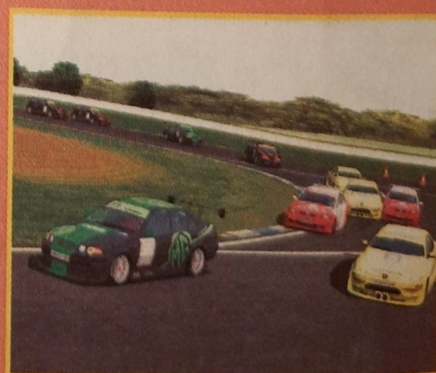


FLYSKYHIGH - wóz z dopałką
FSTFRWRD - turbo
MXPMX - Max speed
NCHSSS - znikające podwozie
NDRVR - bez kierowcy
NSLW - szybsze pobocze
NWHLS - bezkołowy samochód
PGLLYLL - miny
RPCRNLY - hak

PRO RACE DRIVER

W oknie Bonus Screen wprowadź poniższe kody:

XKIMCF lub LEZEJD - wszystkie samochody
QTRIKX lub TMYTKO - wszystkie trasy
LQJFFA - trasy Pro Race Driver
SIM - realistyczne hamulce
VIBAKH - alternatywny hamulec
DAMAGE - większe zniszczenia
IHHBIV lub OATRYU - brak uszkodzeń
CREDITS - przegląd autorów



MERCEDES BENZ TRUCK RACING

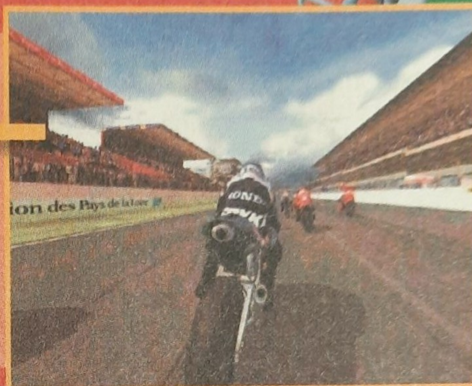


Wpisz podczas gry:

BUGGYGIRL - włącza tipsy
MOGLI - zawsze wygrywasz
ALLOFF - wyłącza tipsy



MOTO GP 2



Jeżeli zmienisz logo na **kingpin** (na ekrenie EDIT RIDER), to w następnym wyścigu dostaniesz dziwny pojazd.

TOCA RACE DRIVER



Wpisz kody w ekranie dodatkowym:

SIM - realistyczne zachowanie pojazdu
DAMAGE - prawdziwe uszkodzenia
CREDITS - autorzy

MIDTOWN MADNESS 2

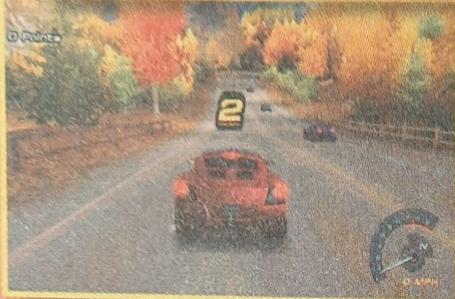


Podczas gry single player wciśnij [Y], aby aktywować cheat mode. Teraz możesz wpisać:

midtowncars - wszystkie samochody
damagefree - bez uszkodzeń samochodu

Aby wyłączyć timer wciśnij [F2] i wpisz **qq**.

6 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



Aby kupować wozy po niższej cenie ($10 za każdy), edytuj w notatniku plik cars.ini, znajdujący się w folderze CARS. Odszukaj i zmień następujące parametry:
price=10
nfsprice=10

Aby otrzymać:
Lamborgini Diablo 6.0 VT: zdobądź 2.5 miliona punktów
McLaren F1: zdobądź 4 miliony punktów
McLaren F1 LM: zdobądź 5 milionów punktów lub wygraj Puchar Świata.
Mercedes CLK GTR: zdobądź 4.5 miliona punktów
Porsche Carrera GT: zdobądź 3.5 miliona punktów
Dodge Viper GTS: zdobądź 2 miliony punktów
Lamborghini Murcielago: zdobądź 3 miliony punktów

Szybsze wozy

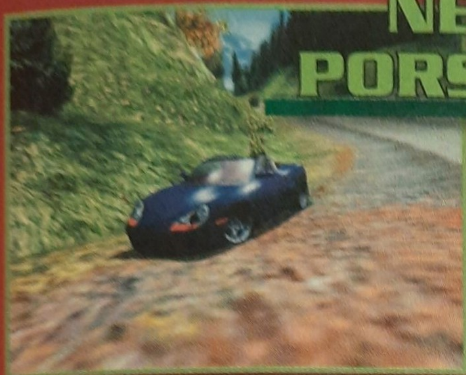
Edytuj plik cars.ini, znajdujący się w folderze CARS. Zmień wartość parametru mass= do 100, aby uzyskać szybszy samochód. Zapisz i zamknij plik. Skopiuj go do podfolderu z nazwą pojazdu, na przykład F1, F50 itd. Aby zapewnić sobie możliwość powrotu do oryginalnych ustawień, skopiuj podstawowy plik car.ini w bezpieczne miejsce.

Dodatkowe cheaty

Zmień nazwę skrótu na pulpicie, dodając do hasła HfsHS.exe[...] odpowiedni parametr:
+ghost - samochód jest niewidzialny dla innych kierowców
+opentree - odblokowuje niedostępne elementy
+nofrustration - niedostępne potwierdzenia
+nomovie - niedostępne filmiki
+nomusic - brak muzyki
+nosnd - brak dźwięku
+nofrontend - brak menu
+helicoptersOnly - policja używa do pościgu tylko helikopterów



NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED



Wszystkie pojazdy i tory:
wejdź w tryb Multiplayer i wybierz opcję Peer To Peer, ale wybierz jazdę bez przeciwników. Wówczas będziesz miał możliwość wybrania każdego samochodu i toru.

Podwójna prędkość:
Wejdź w tryb Single Player i jako imię wpisz freewill. Teraz podczas każdego wyścigu możesz podwajać swoją prędkość, ustanawiając nowe rekordy.

Podczas tworzenia zawodnika, wpisz jako imię jeden z poniższych kodów:
yraGyraG – wszystkie pojazdy
smash up – uruchomiony tryb Destruction Derby
Dakar – pojazdy mają fizykę samochodów rajdowych
Gulliver – małe samochodziki typu RC
fetherw8 – cięższe wozy
fuzzyfuz – policja znajduje się na prawie każdym torze, w trybie „Pojedynczy wyścig"

SKI DOO X - TEAM RACING



W menu Player & Tuning wpisz wybrany kod, w miejsce imienia zawodnika:

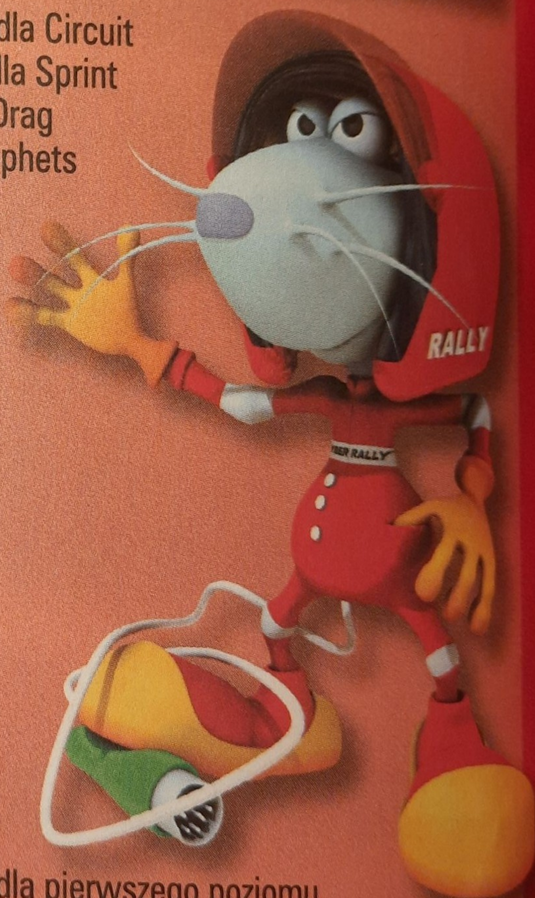
gimmegravity - zawodnik bardziej stabilny
gimmecheatreset - kasuje ostatni wpisany cheat
gimmesuperboost - superprzyspieszenie
gimmeflyhigh - wysokie skoki
gimmetuning - tuning bolidu
gimmealltracks - odblokowuje wszystkie trasy

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

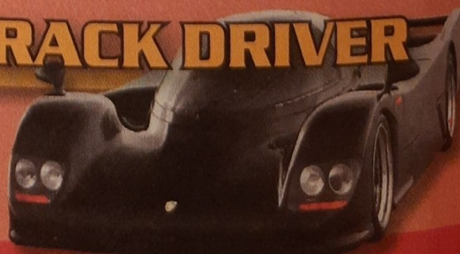


Wpisz podczas gry następujące kody:

GIMMEPPABLO - otwiera Petey Pablo
GOTCHAROBZOMBIE - otwiera Rob Zombie
HAVYAMYSTIKAL - otwiera Mystikal
199FOCUS - odblokowuje Focusa
898NEON - odblokowuje Neon'a
GIMMESOMECIRCUITS - odblokowuje tory dla Circuit
GIMMESOMESPRINTS - odblokowuje tory dla Sprint
GIMMESOMEDRAG - odblokowuje tory dla Drag
NEEDMYLOSTPROPHETS - otwiera Lost Prophets
899ECLIPSE - odblokowuje Eclipse
371IMPREZA - odblokowuje Subaru Imprezę
222LANCER - odblokowuje Lancera
922SENTRA - odblokowuje Sentrę
667TIBURON - odblokowuje Tiburona
334MYGOLF - odblokowuje Golfa
77PEUGEOT - odblokowuje Peugeouta
777RX7 - odblokowuje RX7
111SKYLINE - odblokowuje Skyline
221MIATA - odblokowuje Miata
889CIVIC - odblokowuje Honde Civic
228SUPRA - odblokowuje Suprę
240240SX - odblokowuje SXa
342INTEGRA - odblokowuje Integrę
239CELICA - odblokowuje Toyotę Celicę
973RSX777 - odblokowuje RSX
ALLMYLVLONEPARTS - otwiera ulepszenia dla pierwszego poziomu
ALLMYLVL2PARTS - otwiera ulepszenia dla drugiego poziomu
SLIDINGWITHSTYLE - fizyka jazdy z trybu „Drift" we wszystkich trybach
CIRCUITWINALL - fizyka jazdy z trybu „Circuit" we wszystkich trybach



HOT WHEELS STUNT TRACK DRIVER



Dodatkowe światła na torze - podczas wyścigu wciśnij [L].

SPEED BUSTERS



Wpisz:
chopperview - mapa + ujęcie z helikoptera
fulofit - pełno nitro
tagkiller - dotknięci konkurenci wracają na start
notimelim - nie ma checkpointów w trybie arcade

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING



Szybki motocykl.
Otwórz w notatniku plik physics.csv (ścieżka dostepu "bikes\bike1"). Zmień linię nEngineMaxRevs,1180,15 na nEngineMaxRevs,1680,15. Teraz Twój motocykl może jechać nawet 400 kilometrów na godzinę!

TAXI RACER - LONDON 2





ADDCASH - kasa
NEXTMISSION - ukończenie misji
FAILMISSION - przegrana
ROCK - god Mode
GOD - god Mode
GIMMEALLMISSIONS - cruise Mode
FREECAM - latanie
JUMP - wciśnij lewy [Shift] aby skoczyć
SPEED - wciśnij lewy [Shift] aby włączyć Turbo
TELEPORT - wciśnij [R] - Teleport
CAMERAEDITOR - pokazuje kamery
CARCAMEDIT - przesuwa kamerę
EXIT - wyjście z gry

UWAGA: te same kody działają również w grze Taxi Racer - New York 2

TEST DRIVE 6



Wpisz podczas gry:

DFGY - dostępne wszystkie pojazdy
ERDRTH - dostępne wszystkie tory
QTFHYF - krótsze trasy
OPIOP - dostępne wszystkie tryby rozgrywki
FFOEMIT - brak checkpointów
NOEMIT - przywraca checkpointy
CVCVBM - dostępne wszystkie tory szybkiego wyścigu
RFGTR - zatrzymanie trybu Bomber
AKJGQ - otrzymujesz 6 000 000 dolarów



TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

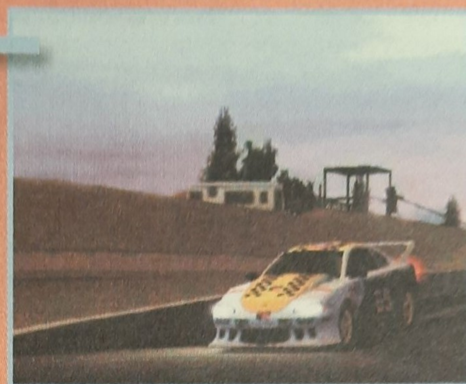
Wybierz z menu opcję Secrets.
W oknie kodów wpisz jeden z poniższych i zatwierdź [Enter]:

Wszystkie pojazdy i tory:
XCHAMPS, CHAMPS.
Dodatkowa moc silnika dla wszystkich aut:
CWVFUETA, LBHXHAUV, VJMECNYO, NYSGFPXE, NYLLXYMT, TKDSPYHV, NULPUXTH, LLNWUGXT, LBHXBAAA.
Brak uszkodzeń:
EZXYFQWV, ILKGNSYX, VRWZULGR, KTQMNLEY, FRKBNMUE, AMYKURRW, XGAAYRSP, GFNPIDBY, ILKGJIGV.

Dam radę, choćby... Trabantem!



SPORTS CAR GT



Wpisz: **isi-cheeseman** w głównym menu, by zaktywizować cheaty.
Teraz wpisz:
isi-plague - GT3 League
isi tbone - wszystlkie trasy i pojazdy
isi-aardvark - creditsy
isi-corsica - podkręca możliwości pojazdów
isi-delicate - KittyCat mode

TOTAL IMMERSION RACING



Poniższe kody wpisz jako imię zawodnika:
Loaded – dostępne wszystkie pojazdy
Downforce – pojazd typu CART
Feather – niska grawitacja
Road Sweeps – dostępne wszystkie tory
Poke – zwolnione tempo
Walk It – zwolnienie pojazdów sterowanych przez komputer

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 2

Wpisz podczas gry jeden z kodów. Jeśli uczyniłeś to właściwie, usłyszysz głos informujący o aktywowaniu kodu (angielski zwrot „Cheat mode enabled"):

DOUBLE - wszystkie tory
CARTASTIC - wszystkie samochody
GIRDLE - alternatywne tory
TOPDOWN - widok GTA
TIMEOUT - dystans pełnego wyścigu
OUCH - tryb bitwy
MOVIE - śmieszne wypadki
HIGHJUMP - redukcja grawitacji
SKATES - turbo doładowanie
REPEL - samochody zjeżdżają przed Tobą z trasy

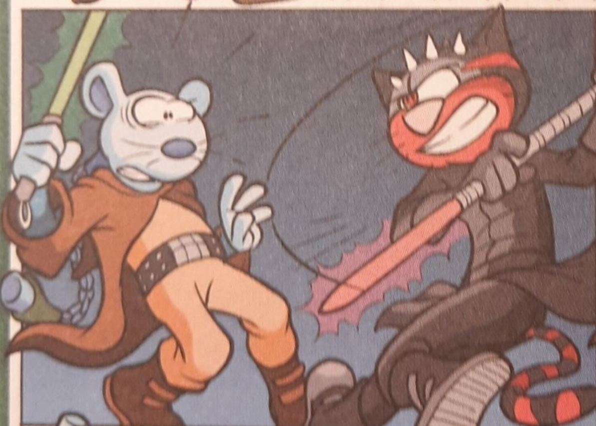





PISZSZSZ


MRAUSZSZ


KSZSZSZ!

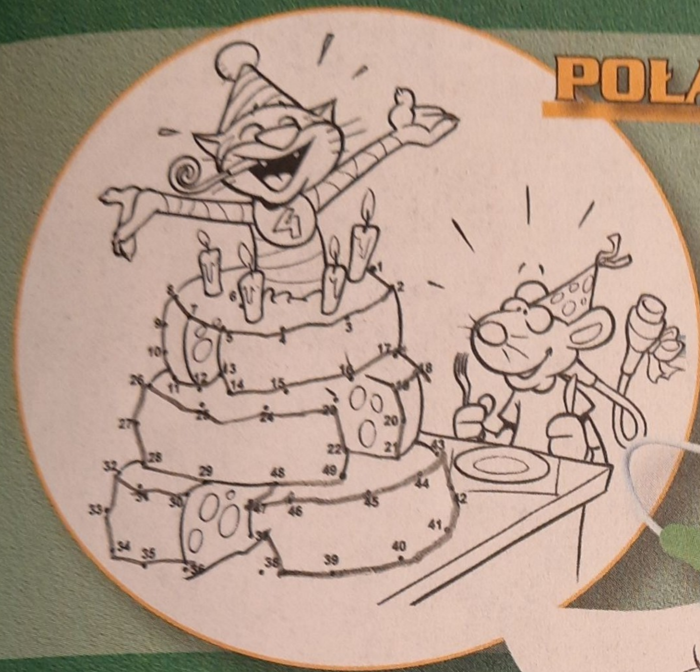



CIACH
!





POŁĄCZ PUNKTY



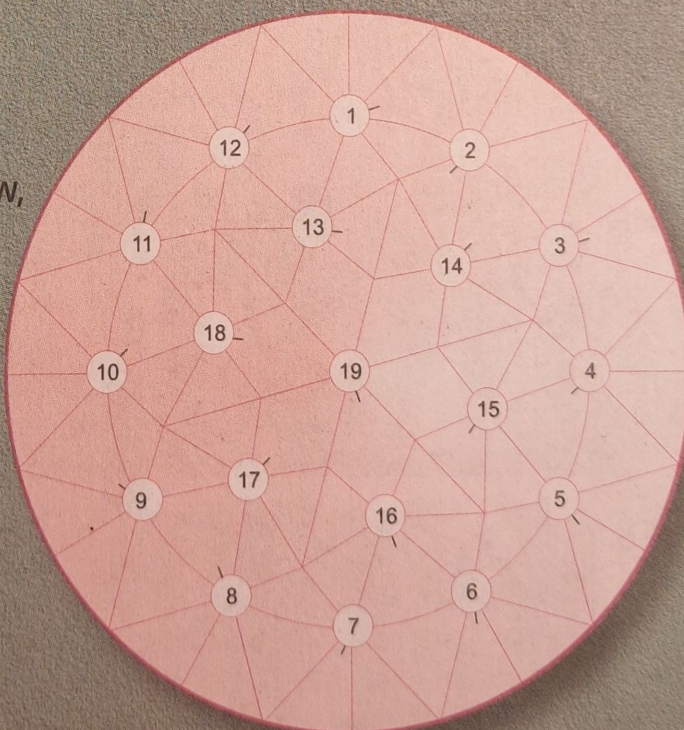


WIRÓWKA

W rozwiązaniu należy podać wyrazy rozpoczynające się samogłoską.

Prawoskrętnie:

1) pomoc dla tonącego,
2) na wyposażeniu żołnierza,
3) ryba drapieżna,
4) osiąganie np. sportowych sukcesów,
5) ptak z workiem pod dziobem,
6) ulubieniec, faworyzowane dziecko,
7) karzełek,
8) wiosenny kwiatek,
9) dowcipniś, łobuziak,
10) oszklona skrzynia na nowalijki,
11) pościg,
12) tracz, ptak wodny,
13) świeżo wcielony do wojska,
14) część ćwiczenia gimnastycznego,
15) zwidy, omamy,
16) korsarze na morzu,
17) ostatnia Planeta Układu Słonecznego,
18) przeróbka auta na bardziej sportowe w wygladzie i osiągach,
19) sklep z lekami.



2002 FIFA WORLD CUP



UWAGA! Będziesz musiał zmienić zawartość niektórych plików gry, pamiętaj więc, aby przed wprowadzeniem zmian zrobić na wszelki wypadek kopię oryginalnego pliku!

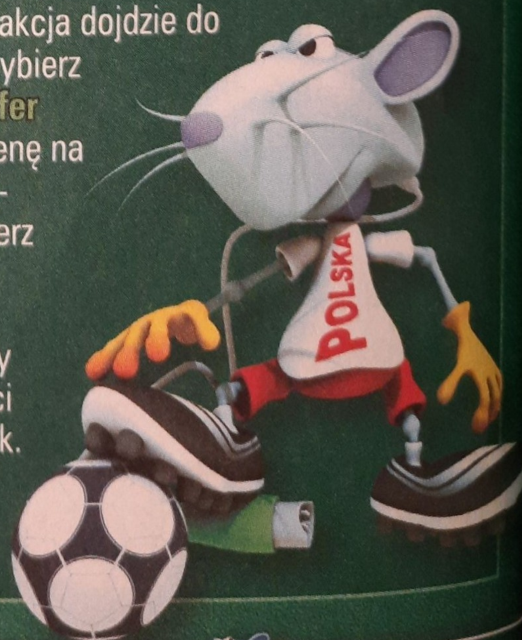
Do edytora tekstów wczytaj plik **soccer.ini** który znajdziesz w głównym katalogu gry. Dopisz teraz następujące linie:

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 - uzyskasz dostęp do wszystkich drużyn
UNLOCK_TOURNAMENT=1 - uzyskasz dostęp do wszystkich turniejów
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 - agresywne blokowanie
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0 - wyrównanie statystyk
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 - komputer wybiera przypadkowe drużyny
DEMO_MODE=1 - tryb demonstracyjny
WINDOWED=1 - gra uruchamia się w oknie

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

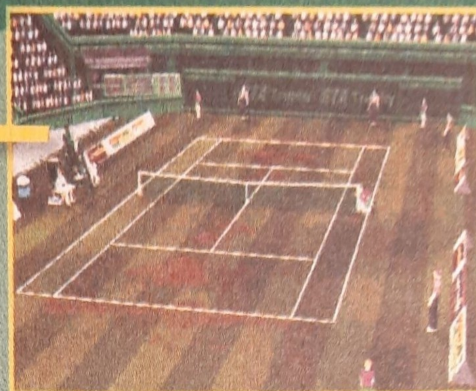


Aby dostać zawodnika za darmo, wybierz go i zaoferuj stawkę dwukrotnie większą, niż proponowana. Gdy transakcja dojdzie do skutku, wybierz **Adjust offer** i ustaw cenę na zero, a potem wybierz **Cancel**.



Aby kontrolować obcą drużynę, wybierz dowolny zespół, kliknij na zawodniku żądanej narodowości i przejmij kontrolę wciskając odopwiedni przycisk.

Wpisz się jako **JIMMY RULES.40%** - nieskończona kasa.



ACTUA TENNIS

Wpisz następujące kody w menu głównym:

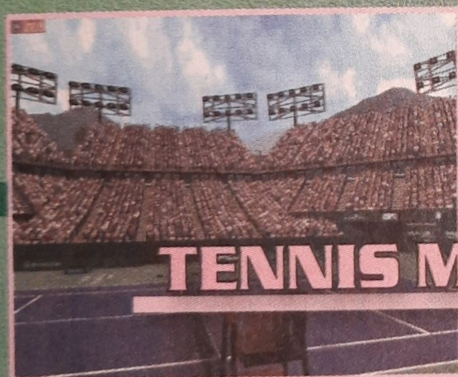
morespeed - więcej super odbić
bigballs - duże piłki
selfimportant - duże głowy



BACKYARD BASKETBALL 2004

Wejdź do **Custom Player** i wpisz jedno z poniższych imion aby odblokować ukrytą postać. Wciśnij **DONE** dwa razy aby ją aktywować.

BARRY DEJAY - Barry Dejay
LEMON BOY - Thor Herring
KOBE - Kobe Bryant
SHAQ - Shaquille O'Neal
VINCE - Vince Carter
MJ - Michael Jordan
ALLEN IVERSON - Allen Iverson



TENNIS MASTERS SERIES 2003

W głównym menu wciśnij [TAB]+[Shift] i wpisz:
YEFETDOVI - grasz jako Leyton Hewitt
ENDSEASON - koniec sezonu i 1000000000$



BACKYARD FOOTBALL

Wpisz podczas gry:
superspeed - większa szybkość
moreplays - sztuczki w grze



CRICKET 2002

Kliknij na znaczek Inside EA w menu głównym, następnie najedź kursorem na napis Credits i teraz wpisz kod:

bigbat - duży kij
sbatsman - super batsman ułatwia strzelanie
bouncyball - piłka nie turla się, tylko odbija
sharjahtmnt - odblokowuje czwarty zespół w trybie Sharjah
butter - przeciwnicy są spowolnieni, nie łapią piłek
ulockastar - udostępnia zespół All-star
hbstudios - udostępnia zespół HB Studios
ulockate - udostępnia zespół angielski All Time
ulocknzlsaf - udostępnia zespoły All Time Nowej Zelandii oraz Południowej Afryki
fatfielders - jak sama nazwa mówi
ulockall - udostępnia i włącza wszystkie triki

Jeżeli kod zadziała dostaniesz potwierdzenie. Aby wyłączyć kod - wpisz go ponownie.

FIFA 2003



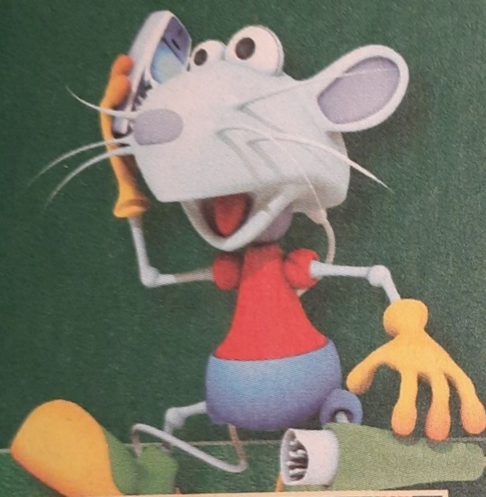
Wczytaj do edytora tekstów plik soccer.ini (pamiętaj, wykonaj kopię pliku przed wprowadzeniem zmian!). Możesz teraz dopisać następujące parametry:

ONE_ON_ONE = 1 - gra 1 na 1
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS = 1 - dostęp do wszystkich zespołów
UNLOCK_TOURNAMENT = 1 - dostęp do wszystkich turniejów
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT = 1 - agresywne blokowanie
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS = 0 - wyrównanie statystyk drużyn
CHEAT_RANDOM_TEAMS = 1 - komputer wybiera przypadkowe drużyny
DEMO_MODE = 1 -gra w trybie demonstracyjnym
PRACTICE_MODE = 1- tryb treningowy
AUTO_TACKLING = 1- automatyczne blokowanie
WINDOWED = 1- gra uruchamia się w oknie

LIGA POLSKA MANAGER 2003



Po wybraniu drużyny, kliknij na literkę M w wyrazie Manager, znajdującym się w górnym zdaniu Liga Polska Manager 2003 (wokół piłki). Teraz wpisz jeden z poniższych kodów i zatwierdź - [Enter]



ZAWODNIK
IMIĘ NAZWISKO - dodaje zawodnika, którego nazwisko wpisałeś
FULL KASY - dodaje 50.000.000, ale działa tylko raz i po drugim meczu
PUNKTY XX - daje XX punktów (zamiast XX wpisz żądaną liczbę)



BACKYARD SOCCER 2004

W dniu urodzin danego zawodnika, otrzyma on superprzyśpieszenie. Śledź daty urodzenia swoich zawodników, a w urodziny jednego z nich, śmiało wstaw go do składu.



FAST LANES BOWLING

Wpisz jako imię gracza:
!STRIKE! - podczas gry wciśnij S, by spowodować mocniejsze uderzenie
!LEVELS! - wszystkie poziomy są odblokowane



MADDEN NFL 2002

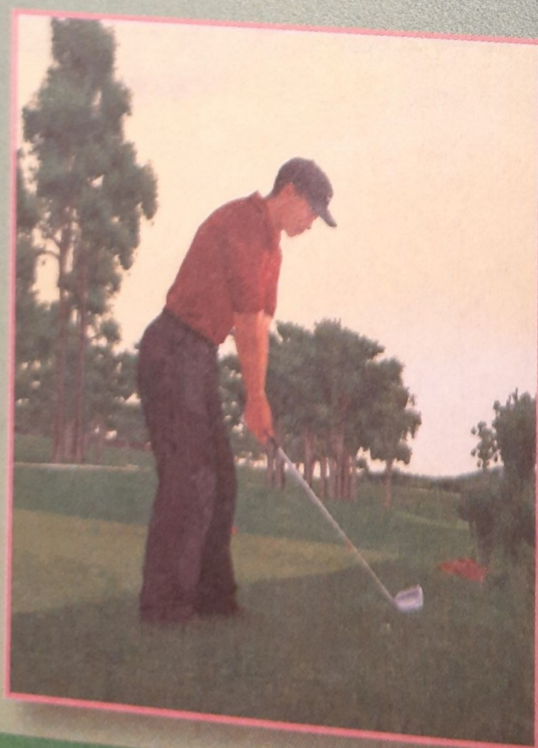
Wybierz menu settings, a następnie aktywuj pozycję secret codes.
Teraz wpisz:

GOLDENGOD - wszystkie drużyny
PICKEDOFF - 1977 Dallas Cowboys
WILDCARD - 1972 Oakland Raiders

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

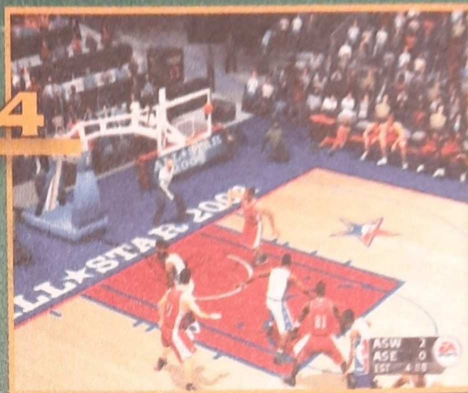
Przejdź do menu opcji i wybierz Cheat Codes, wpisz następnie jeden z poniższych kodów. Jeśli zrobisz to poprawnie, usłyszysz głos Tigera Woodsa Oh Yeah!.

ALLTW3 - wszyscy golfiści
COURSES - wszystkie kursy
SUNDAY - Super Tiger Woods
XON - Brad Faxon



BANDPANTS - Charles Howell
IIIGODFATHER - Dominic The Don Donatello
MCRUFF - Hamish
THESWING - Jim Furyk
SUPERSTAR - Josey Superstar Scott
JUSTINTIME - Justin Leonard
COWGIRL - Kellie Newman
CALCULATE - Mark Calavecchia
TB - Mark Omeara
YOYOYO - Melvin Yosh Tanigawa
NOTABLY - Notah Begay
IIISOLITARY1 - Solita Lopez
SS - Steve Stricker
SINK - Stewart Cink
ORANGES - Stuart Appleby
2TON - Takeharu Tsunami Moto
TYNO - Ty Tryon
VALENTINE - Val Sunshine Summers
VJSING - Vijay Singh

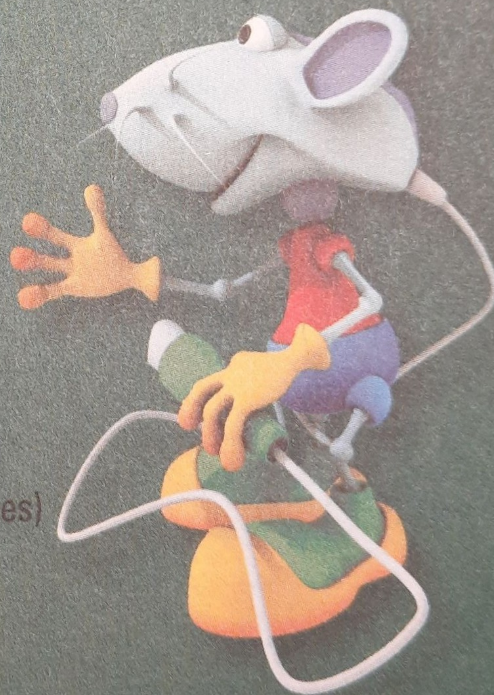
NBA LIVE 2004



W opcji My NBA Live, (NBA Codes) wpisz poniższe kody:

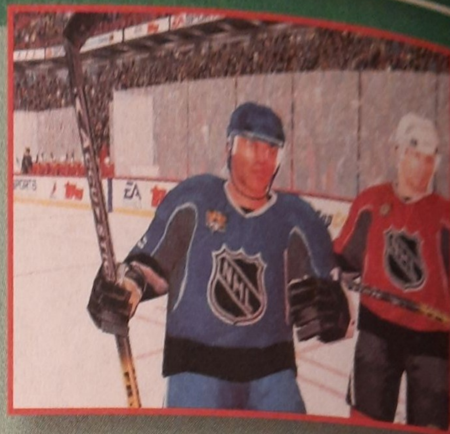
725JKUPLMM - otrzymasz wszystkie stroje typu Hardwood Classics
ERT9976KJ3 - dostępny jest cały sprzęt NBA
POUY98GY5 - dostępne wszystkie modele obuwia
YREY5625WQ - dostępne są wszystkie artykuły dla drużyny
87843H5F9P - otrzymujesz punkty, za które możesz dokonać zakupu w sklepie

63RBVC7423 - Air Flight 89
GF9845JHR4 - Air Flight 89 Colorway 3
2389JASE3E - Air Flightposite II Colorway 2
OP5465UX12 - Air Foamposite I
DG56TRF446 - Air Foamposite Pro Colorway 1
3245AFSD45 - Air Foamposite Pro Colorway 2
DSAKF38422 - Air Foamposite Pro Colorway 3
A0K374HF8S - Air Hyperflight Colorway 3
JCX93LSS88 - Air Hyperflight Colorway 4
CVJ554TJ58 - Air Jordan III
367UEY6SN - Air Zoom Flight Colorway 1
23LBJNUMB1 - Air Zoom Generation (Lebron James)
XCV6456NNL - Nike Blazer
424TREU777 - Nike Shox BB4
SDFH764FJU - VCIII



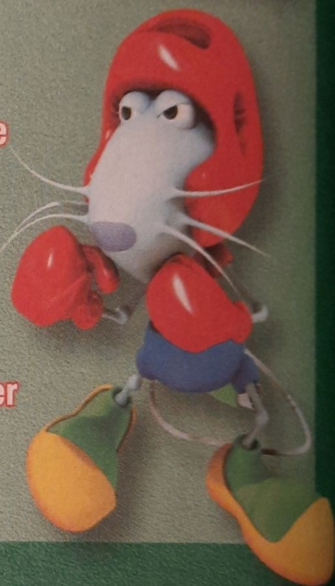
Podczas tworzenia zawodnika, wpisz jako nazwisko:
WHSUCPOI - Aleksander Pavlovic
POCKDLEK - Andreas Glyniadakis
SDFGURKL - Carlos Delfino
NBVKSMCN - James Lang
SOSODEF - Jermaine Dupri
OEISNDLA - Kyle Korver
SKENXIDO - Malick Badiane
POSNEGHX - Mario Austin
BBVDKCVM - Matt Bonner
ZXDSDRKE - Nedzad Sinanovic
QWPOASZX - Paccelis Morlende
ITNVCJSD - Remon Van De Hare
POILKJMN - Rick Rickert
ZXCCVDRI - Sani Becirovic
IOUBFDCJ - Sofoklis Schortsanitis
POIOIJIS - Szymon Szewczyk
XCFWQASE - Tommy Smith
WMZKCOI - Xue Yuyang

NHL 2003



Utwórz gracza o jednym z poniższych imion, aby w trakcie gry używać jego pełnych statystyk i możliwości.

Adam Hall
Alfie Michaud
Barry Richter
Ben Simon
Blake Bellefeuille
Brad Moran
Brian Sutherby
Chris Ferraro
Corey Hirsch
Dave Morisset
David Nemirovsky
Derek Mackenzie
Eric Fichaud
Evgeny Konstantinov
Greg Crozier
Greg Pankewicz
Guy Hebert
Ivan Huml
Jakub Cutta
Jason LaBarbera
Jason Zent
Johan Witehall
Kay Whitmore
Larry Murphy
Mark Fitzpatrick
Marquis Mathieu
Martin Brochu
Matt Herr
Matt Higgins
Michel Larocque
Raffi Torres
Rene Corbet
Rich Parent
Rick Tabaracci
Sascha Goc
Scott Fankhouser
Ty Jones
Xavier Delisle





NBA LIVE 2003

W ekranie tworzenia wpisz jedno z poniższych nazwisk. Następnie, gdy pojawi się w puli zawodników bez agenta - wybierz opcję: Sign/Release Player i weź go do drużyny.

FLIPMODE - Busta Rhymes
MIXTAPES - DJ Clue
GHETTOFAB - Ghetto Fabulous
CALIFORNIA - Hot Karl
GOODBEATS - Just Blaze
DOLLABILLS - będziesz miał dostęp do B-Richa

Kiedy w trakcie gry, zostaniesz przewrócony na ziemię wciśnij Taking Charge - zostanie przyznany Ci faul.

PREMIER MANAGER 2002 - 2003



Wpisz jako imię maskotki:
cenbarter - dodatkowe pieniądze (jeżeli masz mniej niż 100 milionów)
nobby - nie zostaniesz zwolniony z funkcji
bobo - gracze zawsze zgodzą się na przejście do Twojego klubu
adyw - klub będzie zawsze akceptował Cię jako managera



URBAN FREESTYLE SOCCER

Uruchom grę jak zwykle, wejdź do menu Cheats i wpisz tam kody:

A11T3AM5 - wszystkie drużyny
Z26BEXW8 - micro Soccer
WIMP A.I. - słabi przeciwnicy
SPEEDY01 - nieskończone Turbo
MAXSKILL - max. umiejętności
GM2OPEN8 - wszystkie tryby gry
5Y104D9A - streetballers Team

SKOKI NARCIARSKIE 2003: POLSKI ORZEŁ



Kody:
nie mam kasy - podnosi kasę
ide na latwizne - podnosi wszystkie parametry
lubie wygode - podnosi doświadczenie

Jak wpisać kod?

1. Sprawdź wersję gry w Menu głównym. (w prawym dolnym rogu) - koniecznie musi to być wersja 2.01.
2. Wybierz opcję Pojedynczy zawodnik.
3. Wybierz tryb Kariera.
4. Wybierz zawodnika.
5. W menu głównym trybu Kariery wpisz jeden z kodów (pamiętaj o wyłączonym Caps Locku!).



BOARDER ZONE: SUPREME SNOWBOARDING

Wpisz kody:

hiihtoope - dodatkowy snowboardzista
imhotepmaailmojentuhoaja - debug mode (E w czasie gry)
seivaavideograbbi - zrzut ekranu
siipiveikkoliitelee - uruchamia „trudne trasy"

FIFA 2002



Musisz zmienić zawartość pliku soccer.ini, który znajdziesz w katalogu gry (**pamiętaj o wykonaniu na wszelki wypadek jego kopii!!!**). Wczytaj ten plik do edytora tekstów i wpisz jedno lub więcej następujących poleceń:

AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 - umożliwia agresywne blokowanie
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0 - równe statystyki zespołów
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1 - komputer wybiera drużyny
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 - dostęp do wszystkich zespołów
DEMO_MODE=1 - uruchamianie gry w trybie dema
UNLOCK_TOURNAMENT=1 - dostęp do wszystkich turniejów
WINDOWED=1 - uruchamianie gry w oknie Windows



NHL 2002

Utwórz zawodnika używając nazwisk z listy twórców gry (Credits). W komunikacie, który się pojawi, kliknij na znaczek. W ten sposób pojawi się gracz z nowym obrazkiem, poziomem umiejętności itp.

Jeśli utworzysz gracza z nazwiskiem zawodnika, który obecnie gra w NHL, możesz samodzielnie poprawiać jego umiejętności.

SKOKI NARCIARSKIE 2002 POLSKIE ZŁOTO



Sposób na pieniądze
Stwórz nowego zawodnika, potem wybierz tryb kariery i dodaj utworzonego skoczka. Gdy pokaże się menu z ilością pieniędzy wpisz gimmemoney. Otrzymujesz 2 miliony dolarów i całkiem niezły sprzęt.

Sposób na super skoczka
Stwórz nowego skoczka i wróć do głównego menu. Teraz, wpisuj kolejno: telemark i highjump, każdy wyraz zatwierdź klawiszem [Enter]. Odpal grę i rozkoszuj się skokami zawodnika, który ma na progu taki dynamit w nogach jak Adam Małysz i taką umiejętność szybowania jak Sven Hannavald. Zawodnik ma też bardzo dobry sprzęt.

ACTUA SOCCER 2

Na ekranie głównym wpisz:

bigdaddy - duże rozmiary
bilbobaggins - wzrost niczym hobbici
itscomminghere - grasz drużyną Serie A







Zabójcza wtyczka IV











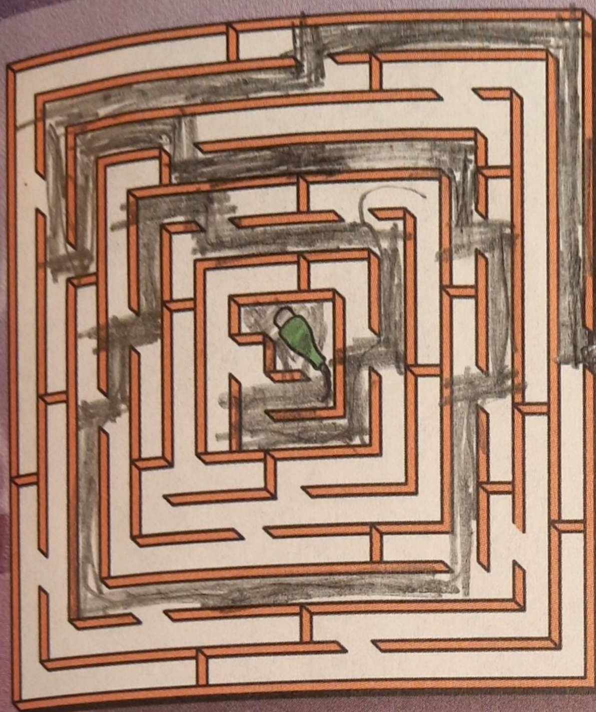






Łamigłówki

LABIRYNT



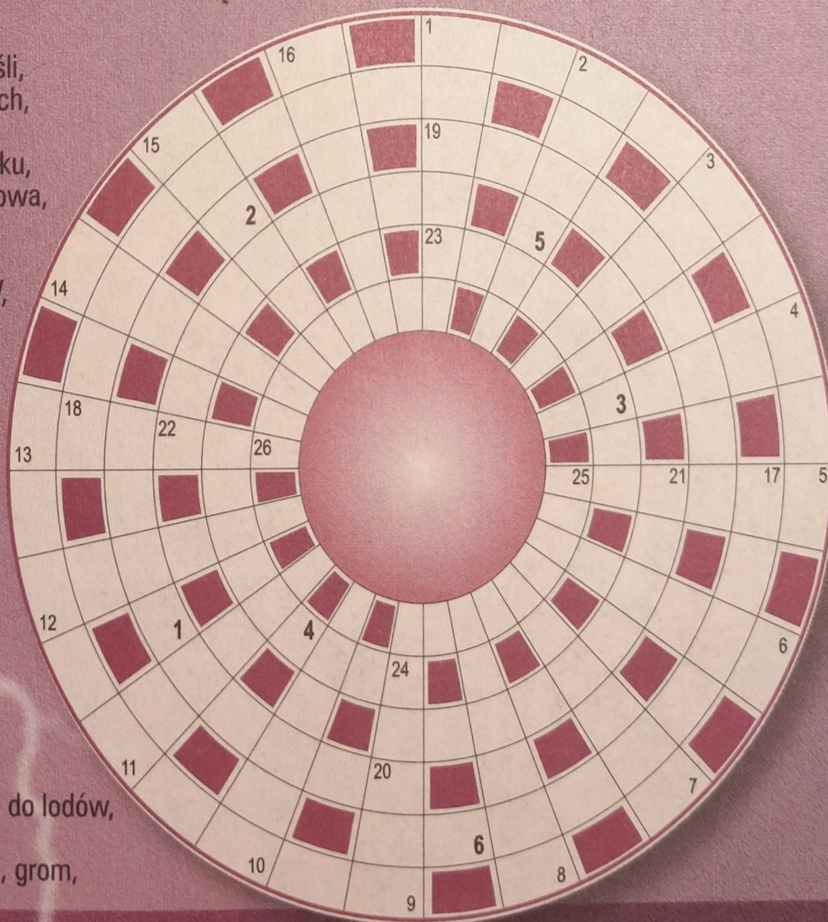


KRZYŻÓWKA KOŁOWA

Litery z pól ponumerowanych od 1 do 6 utworzą rozwiązanie.

Kołowo:
1) puszka na oszczędzane pieniądze,
9) sen, nocny relaks,
17) na plaży swe ciało smaży,
18) nauka o rozbiorze pojęć i myśli,
19) zbiór legend o greckich bogach,
20) sprawdza bilety w pociągu,
21) zaplanowane burzenie budynku,
22) najlepsza zawodniczka sportowa,
23) w niej kupujesz ciastka,
24) nim oddychamy,
25) stacja nadająca programy TV,
26) podobna do oranżady.

Dośrodkowo:
1) zwierzę płci żeńskiej,
2) sklep z lekami,
3) potocznie o nauczycielu,
4) upomnienie,
5) cyfrówka do robienia zdjęć,
6) leczony syropem,
7) podmuch wiatru,
8) utwór poety,
9) lichy koń,
10) odbudowa,
11) uliczka niemająca wyjścia,
12) przyroda,
13) cukier palony; np. na polewę do lodów,
14) maść gojąca rany,
15) wyładowanie atmosferyczne, grom,

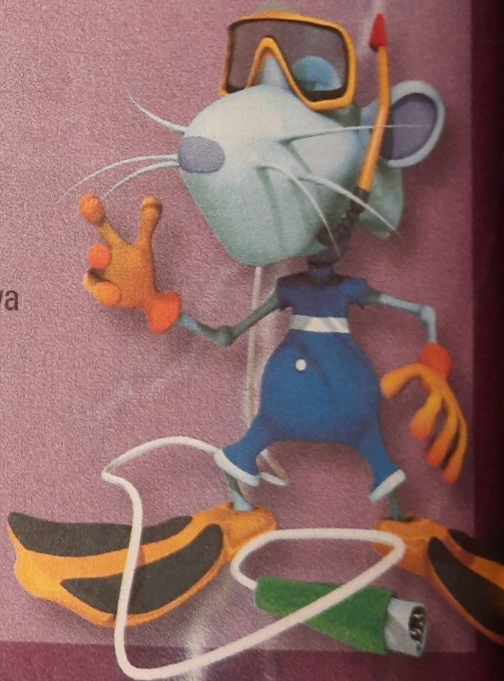


EMERGENCY 2: THE ULTIMATE FIGHT FOR LIFE



Podczas gry wciśnij [Shift]+[\] i wpisz w okno backdraft, by uaktywnić wpisywanie kodów. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów i zatwierdź [Enter]:

moneytalks - otrzymujesz 666,666 dolarów
mission <1-26> - wybór misji, wpisz wybraną cyfrę z zakresu 1-26
finish - ukończenie misji
number - pokazuje numer misji
list - pokazuje listę misji
start - restart misji
daytime <0-24> - ustaw godzinę
quit - zamyka grę
loadgame <nazwa gry> - ładuję grę (w polu „nazwa pliku" wpisz nazwę zapisanej gry)
savegame <nazwa gry> - zapisuję grę (w polu „nazwa pliku" wpisz nazwę zapisywanej gry)
playcdtrack <number> - odtwarza utwór ze ścieżki dźwiękowej gry, w polu „numer" wpisz numer utworu
playvideo <filename> - odtwarza sekwencję filmową, w polu „nazwa pliku" wpisz nazwę filmu



THE SIMS ONLINE



Przenoszenie dobytku Sima:

Oddaj zaufanej osobie wszystkie przedmioty i pieniądze, jakie posiadasz. Odejdź na emeryturę, a następnie stwórz nową osobę. Teraz możesz odebrać wszystkie powierzone pieniądze.

HARD TRUCK 18 WHEELS OF STEEL



Otwórz plik config.cfg i zmień parametr „g_console" na „uset g_console „ 1".

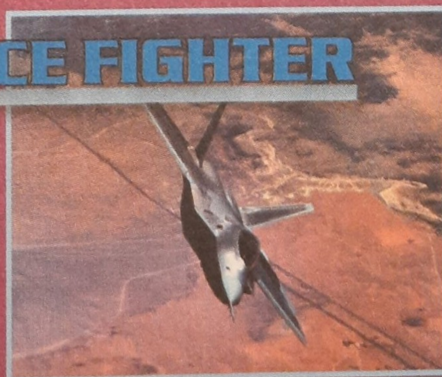
Teraz wciśnij [~] i wpisuj:
cheat truck (n) - zmiana typu pojazdu (1-6 zamiast n)
cheat skill (n) - zmiana poziomu umiejętności (1-4 zamiast n)
cheat dmeet - wszyscy kierowcy
cheat contracts flow (n1)(n2) - licencja na drogi (1-4 zamiast n). Wpisuj kod w oknie zarządzania dla każdej drogi. Kody działają tylko przy drogach podświetlonych. n1 - wybór drogi, n2 - ustawia poziom umiejętności.

F-16 MULTIROLE FIGHTER



Naciśnij klawisz [T] i teraz:
big gulp - otrzymujesz paliwo
chiliburger - uszkodzenia znikają
damn that corner - nie możesz się rozbić
food goes here - ładownia
paperairplane - papierowy samolot
spindive - wrogowie tracą celność
upside down - do góry nogami
you got what i need - nie kończąca się amunicja
youre here forewer - God Mode

F - 22 AIR DOMINANCE FIGHTER



Podczas gry wciskaj:
[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [Home]
- nieśmiertelność
[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [Insert]
- uzupełnienie baku i przeładowanie magazynków

THE SIMS



Wciśnij [Ctrl] + [Alt] + [C] (w niektórych wersjach gry [B]) i wpisz poniższe kody:

! - powtarza kod
interests - ustalasz osobowość Sima
klapaucius - otrzymujesz 1000$
map_edit on/off - włączenie/wyłączenie edycji mapy
edit_char - edytujesz postacie
sweep on on/off - edytujesz pomieszczenia
autonomy * - ustalasz samodzielność Sima, gdzie * to liczba z zakresu 1-100
tile_info on/off - pokazuje informacje o grze
water_tool - dom na wodzie
grow_gras * - stawiasz trawę, gdzie * to liczba z zakresu 1-150
set_hour * - możesz ustawić godzinę, gdzie * to liczba z zakresu 1-24
sim_speed * - ustawiasz prędkość gry, gdzie * to liczba z zakresu od -1000 do +1000
route_balloons on/off - w dymkach pojawiają się napisy
history - zmienia historię rodziny
draw_routes on/off - pokazuje ścieżkę danej osoby
rotation (0-3) - rotacja kamery
house X - wgrywa wskazany dom X
visitor_control - wskazani sąsiedzi mogą być kierowani za pomocą klawiatury
! - powtarza ostatni kod
; - oddziela od siebie kolejne kody, wpisywane w jednym okienku



Rachunki:
jeśli nie chcesz płacić rachunków, to wykonaj poniższe czynności:

1. Zabierz rachunek ze skrzynki.
2. Poczekaj aż przyjdzie następny, lecz nie wyjmuj go ze skrzynki.
3. Zapłać pierwszy rachunek.

W ten sposób zapłacisz za jeden, a znikną obydwa.

THE SIMS RANDKA

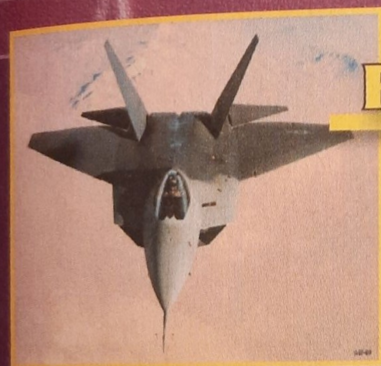


Jeśli chcesz mieć nieograniczoną ilość pieniędzy, to podczas gry wciśnij [Ctrl] + [Shift] + [B] (lub [C] w zależności od wersji) i wpisz w konsoli: rosebud;:. Jeśli będziesz trzymał cały czas klawisz [Enter], to pieniądze będą napływały systematycznie.



APACHE LONGBOW

Wpisz MONTY BARRYMORE jako imię swojego pilota. W efekcie będziesz niezniszczalny w kampanii oraz będziesz posiadał nieskończoną ilość amunicji.



F22 LIGHTNING 3

UWAGA - kody wpisujemy małymi literami!
W czasie gry wciśnij [Ctrl] + [ENTER] i wpisz:
this isnt happening - automatyczne naprawianie
trust on one - niezniszczalność
ghostpit - widać tylko siedzenie samolotu
the truth is out there - nieograniczona amunicja
fight the future - uzupełnienie amunicji
black oil - pełny zbiornik paliwa
i want to belive - przyspieszenie



COMANCHE 4

Wszystkie poziomy
Aby mieć dostęp do wszystkich poziomów musisz jako imię wpisać WolfBlitz.

F/A - 18 KOREA



Jeśli chcesz latać innym samolotem niż Hornetem, w okienku callsingbox wpisz:

USE: <nazwa samolotu>
gdzie <nazwa samolotu> to jedna z wielu maszyn w grze:
MG21 - mig 21
F14D - F-14
F16C - F-16
itp.

BATTLE OF BRITAIN



W trakcie gry wpisz:

sea hawk – dłuższe życie
firefest - miotacz ognia
fastfire - większa częstotliwość strzałów z broni pokładowej
aaa - wieżyczki strzelnicze
byby - rakiety samonaprowadzające

MIG-29 FULCRUM



Naciśnij klawisz [T] a następnie wpisz:

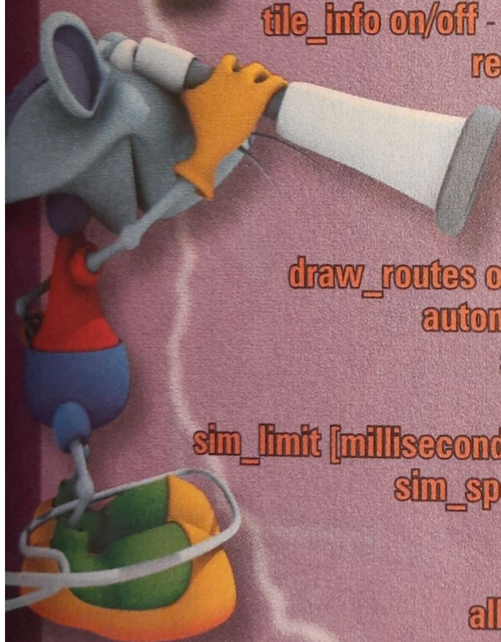
big gulp - otrzymasz paliwo
chiliburger - uszkodzenia znikną
food goes here - ładownia
paperairplane - papierowy samolot
spindive - niecelni wrogowie
upside down - do góry nogami
youre here forewer - God Mode
damn that corner - nie ma możliwości rozbicia się
you got what i need - nie kończąca się amunicja

THE SIMS - ZWIERZAKI



Podczas gry wciśnij [CTRL] + [SHIFT] + [C] (w wersji anglojęzycznej, dla polskiej wersji: +[B]). Otworzy się specjalne okno - a tam:

rosebud - 1000 Simoleons
auto_level - narzędzia architektoniczne automatycznie dostrajają się do wymaganego poziomu
house [house number] - załadowanie określonego domu
flush - przeniesienie aplikacji do pliku VM w systemie Windows NT
crash - wyrzucenie gry z pamięci
edit_char - tryb modyfikacji postaci
interests - wyświetla charakterystykę postaci
draw_all_frames on/off - włączenie/wyłączenie animacji
preview_anims on/off - włącza/wyłącza podgląd animacji
draw_floorable on/off - włącza/wyłącza siatkę podłogi
map_edit on/off - włącza/wyłącza edytor map
sweep on/off - włącza/wyłącza odświeżanie
tile_info on/off - włącza/wyłącza wyświetlanie informacji o dachu
restore_tut - włącza pełną funkcjonalność treningu
tile_info - statystyki programistyczne
quit - wyjście z gry
rotation [0-3]- obraca kamerę
save - zapisanie bieżącego domu
draw_routes on/off - wyświetla/ukrywa trasę wybranej postaci
autonomy [1-100] - ustawia poziom autonomii postaci
sim_speed [-1000-1000] - ustawia szybkość gry
edit_grass [number] - ustawia kolor trawy
sim_limit [milliseconds] - ustawia maksymalny czas trwania symulacji
sim_speed [-1000 - 1000] - ustawia szybkość symulacji
visitor_control - umożliwia kontrolę nad gośćmi
cam_mode - przełącza tryb kamery
all_menus - udostępnia wszystkie opcje dialogowe
music - przełącza muzykę
sound - przełącza dźwięk
reload_people - całkowite przeładowanie modeli ludzkich
plugh - Sim mówi „plugh"
porntipsguzzardo - Sim mówi „porntipsguzzardo"
xyzzy - Sim mówi „xyzzy"





THE SIMS: WAKACJE

Podczas gry wciśnij [CTRL] + [SHIFT] + [C] a wówczas otworzy się okno do wprowadzania kodów:

cht [filename] – uruchamia listę kodów zapisanych w pliku „file.cht"
rosebud - 1000 Simoleonów
auto_level – narzędzia architektoniczne automatycznie „dopasowują" się do wymaganego poziomu
house [house number] – wczytanie wybranego domu
flush – przeniesienie aplikacji do pliku VM w systemie Windows NT.
crash – wyrzucenie gry z pamięci
water_tool – tworzenie strumyka
edit_char – tryb modyfikacji postaci
interests – wyświetla charakterystykę postaci
draw_all_frames on/off – włączenie/wyłączenie animacji
preview_anims on/off – włącza/wyłącza podgląd animacji
draw_floorable on/off – włącza/wyłącza siatkę podłogi
assert – wymusza potwierdzanie do testów
map_edit on/off – włącza/wyłącza edytor map
move_objects on/off – włącza/wyłącza możliwość przesuwania przedmiotów
sweep on/off – włącza/wyłącza odświeżanie
tile_info on/off – włącza/wyłącza wyświetlanie informacji o dachu
tutorial off – nie generują się obiekty przykładowe podczas ładowania domu treningowego
restore_tut – włącza pełną funkcjonalność treningu
tile_info – statystyki programistyczne
quit – wyjście z gry
rotation [0-3]- obraca kamerę
save – zapisanie domu
history – zapisanie historii rodziny
draw_routes on/off – wyświetla/ukrywa trasę wybranej postaci
autonomy [1-100] – ustawa poziom autonomii postaci
sim_speed [-1000-1000] – ustawia szybkość gry
edit_grass [number] – ustawia kolor trawy
grow_grass [0-150] – ustawia szybkość wzrostu trawy
sim_limit [milliseconds] – ustawia maksymalny czas trwania symulacji



sim_speed [-1000 - 1000] – ustawia szybkość symulacji
set_hour [1-24] – ustawia godzinę
visitor_control – umożliwia kontrolę nad gośćmi
cam_mode – przełącza tryb kamery
all_menus – udostępnia wszystkie opcje dialogowe
music – przełącza muzykę
sound – przełacza dźwięk
reload_people - całkowite przeładowanie modeli ludzkich
plugh – sim mówi „plugh"
porntipsguzzardo – sim mówi „porntipsguzzardo"
xyzzy – sim mówi „xyzzy"

Dodatkowo:

[!] powtarza ostatni wprowadzony kod, natomiast [;] umieszczony między kodami pozwala na uruchomienie kilku kodów jednocześnie.

JANE'S USAF: UNITED STATES AIR FORCE



W trakcie gry naciśnij:

[SHIFT] + [D] - cheat mode
[SHIFT] + [F] - ponowne tankowanie
[SHIFT] + [S] - bezpieczny tryb gry

A-10 CUBA



Włącz opcję Invisible Aircraft a podczas lotu używaj kombinacji klawiszy:

[CTRL] + [TAB] - skok w górę
[CTRL] + [TAB] + [S] - zwolnienie
[CTRL] + [TAB] + [X] - joystick


PLONK!
PLONK!


TIPS
+
TRICKS


HELP


THE
KOTRIX
Harry Kotter

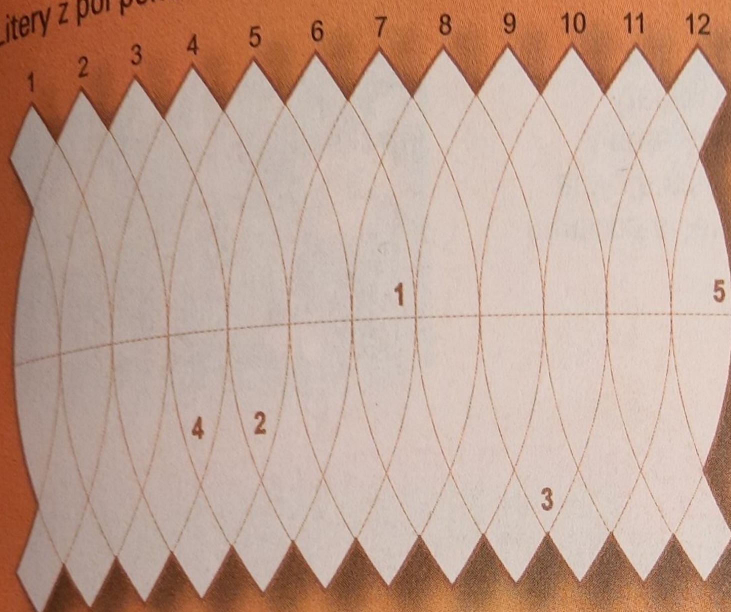





PLONK!
PLONK!

SKRĘTNIK

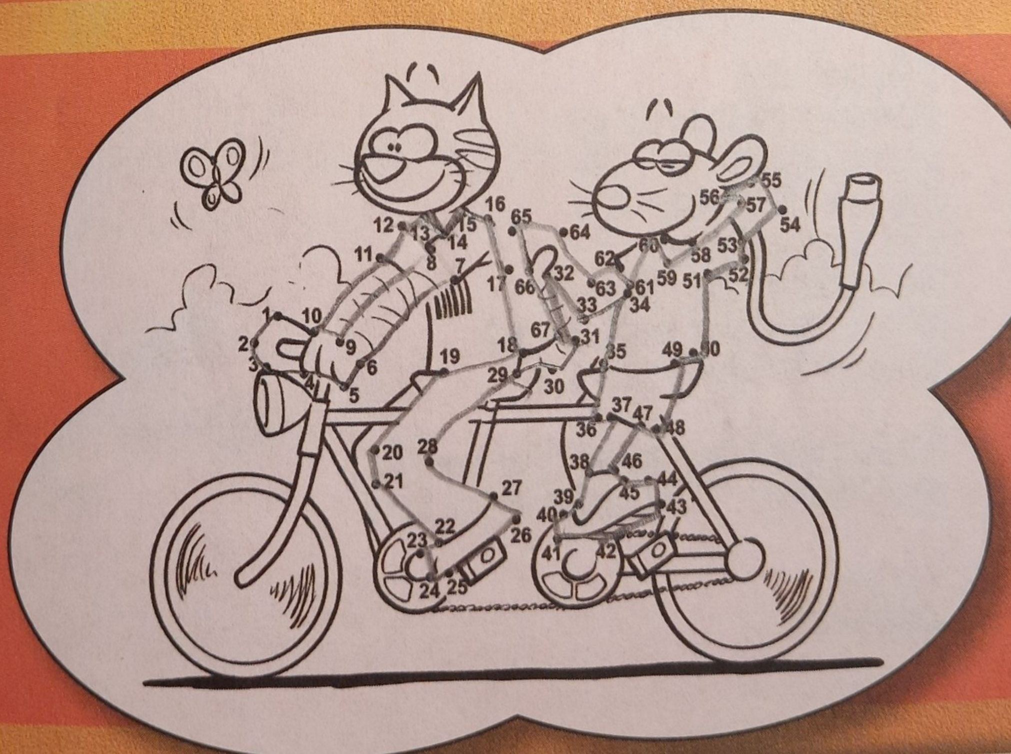
Litery z pól ponumerowanych od 1 do 5 utworzą rozwiązanie.



Prawoskrętnie:
1) Dziwaczka w wierszu Jana Brzechwy,
2) kara za grzechy,
3) umowa z PZU,
4) leśna łąka,
5) część adresu e-mailowego,
6) talerz świni,
7) potocznie o zespole muzycznym,
8) płócienny kilim,
9) długa, nudna mowa,
10) głos przeziębionego,
11) żona wujka.

Lewoskrętnie:
2) pakunek,
3) tam pracują listonosze,
4) chęć na coś zakazanego,
5) obniżenie terenu górskiego,
6) między łydką a udem,
7) ciało niebieskie z warkoczem,
8) imię Rodowicz, piosenkarki,
9) papierowe pokrycie ściany,
10) tropikalny świerszcz,
11) nozdrze konia,
12) uczuciowa poezja, wiersze o miłości.

POŁĄCZ KROPKI



AIR STRIKE 3D

Podczas gry wpisz
poniższe kody i zatwierdź [Enter]:



IWANNABE – tryb nieśmiertelności
ARMORYCHAME – wszystkie bronie
LAUNCHMENOW – wszystkie rakiety
IAMSTRONGER – wszystkie powerup'y
ENDISNEAR – przywraca wszystkie życia
MESSWITHTHEBEST – pominięcie poziomu
GIVEMECREDIT – credits
DIELIKETHEREST – koniec gry

HARRY POTTER I KOMNATA TAJEMNIC



Mniejsze obrażenia.
W miejscu, w którym zainstalowałeś grę, znajduje się folder o nazwie SYSTEM, a w nim plik "defuser.ini". Otwórz go za pomocą edytora tekstu i znajdź poniższe linie:

```
[HGame.Harry]
bInvertBroomPitch=False
bAutoCenterCamera=True
bMoveWhileCasting=True
bAutoQuaff=True
fDamageMultiplier_Easy=1.2
fDamageMultiplier_Medium=2.0
fDamageMultiplier_Hard=3.0
```



Możesz zmienić wartości parametrów "fDamageMultiplier_Easy", "fDamageMultiplier_Medium" i "fDamageMultiplier_Hard", wpisując np.: 0.1. Otrzymywane obrażenia będą minimalne.
Uwaga! Aby mieć możliwość powrotu do oryginalnych ustawień, skopiuj plik „defuser.ini" i przenieś go w bezpieczne miejsce.

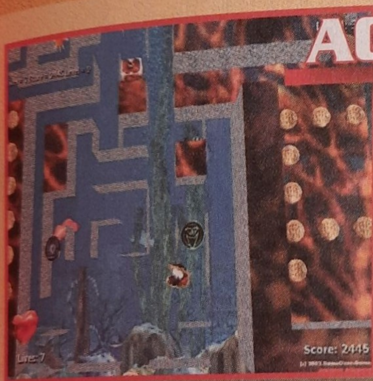
ALLADIN: FATE OF AGRABAH



Wystartuj grę i wciskaj [~], aby ominąć pierwszy i drugi ekran. Wciśnij [BACKSPACE], gdy ukaże się ekran z magiczną lampą. Podczas gry wciskaj:

A - pięć jabłek
G - pięć klejnotów
H - włącza nietykalność
M - nieograniczone ruchy
+ - kończy dany poziom

AQUA DIGGER 3D



Jeśli chcesz przejść na wyższy poziom, wpisz któryś z poniższych kodów:

Poziom 05: **baracuda**
Poziom 10: **tzunamii**
Poziom 15: **abyssall**
Poziom 20: **seashell**
Poziom 25: **ninewave**
Poziom 30: **oystrezz**
Poziom 35: **seashore**
Poziom 40: **bluepond**
Poziom 45: **champion**

BUBBLE BOBBLE



Aby uaktywnić wpisywanie kodów, wciskaj kolejno:

strzałka w lewo, strzałka w prawo, strzałka w górę, strzałka w dół, strzałka w lewo, strzałka w prawo, strzałka w górę, strzałka w dół. Podczas gry wciskaj klawisze:

[F3] - pominięcie poziomu
[F4] - dodatkowe życie dla pierwszego gracza
[F5] - nieograniczone życie dla pierwszego gracza
[F6] - skok do poziomu 98

COLOBOT



Naciśnij podczas gry [CTRL] + [ESC] lub [CTRL] + [BACKSPACE] i wpisz:

Winmission – wygrywasz misję
lostmission – przegrywasz misję
allresearch – wynajduje wszystko, co możliwe
allmission – odblokowuje wszystkie misje
nolimit - nieśmiertelność
fullrange – odblokowuje wszystkie boty

HARRY POTTER I KAMIEŃ FILOZOFICZNY

Podczas gry wpisz:



HarryDebugModeOn - dostęp do wszystkich poziomów
HarryKoresh - niewidzialność
HarryGetsFullHealth - przywraca energię
HarrySuperJump - super skok
HarryTriggerCheat - dodaje 15 fasolek
HarrySaveBook - save w kazdym miejscu

HELI HEROES



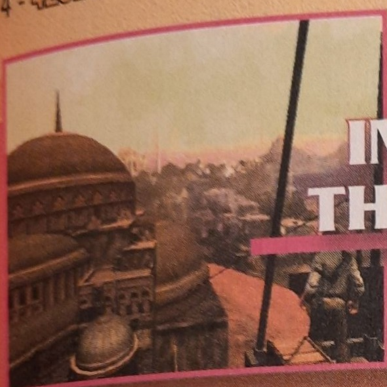
W czasie gry naciśnij [~], wpisz kod, zatwierdź [Enter]:

GiveMeAll - wszystkie możliwe cheaty
GiveMeFuel - paliwo na maksa
MoreLives - życia na maksa
HealthMe - energia na maksa
GiveMeInvulnerable - 30 sekundowa nietykalność
GiveMeInvisibility - 30 sekundowa niewidzialność
GiveMeAllAmmo - wszelka możliwa broń

HUGO: GORĄCZKA CZARNEGO DIAMENTU



Kody leveli:
1 - NIE TRZEBA
2 - 313323111134
3 - 143221231142
4 - 423211131134
5 - 343123113234
6 - 223121134212
7 - 343211114323
8 - 243113133324



INDIANA JONES AND THE EMPEROR`S TOMB

W katalogu, w którym zainstalowałeś grę odszukaj plik default.cfg (ścieżka dostępu: GameData/indy/). Otwórz go w notatniku i zmień jego zawartość na poniższą:

```
pack:0
title:0
freescenedata:1
vsyncinterval:2
milessound:1
nocontrol:1
cheats:1
resmgrload:res.dat
fullscreen:1
```

Zapisz i zamknij plik. Gdy uruchomisz grę aktywne będą kody, które odpowiadają za nieograniczone zdrowie i amunicję oraz tryb nieśmiertelności.

RAYMAN 2

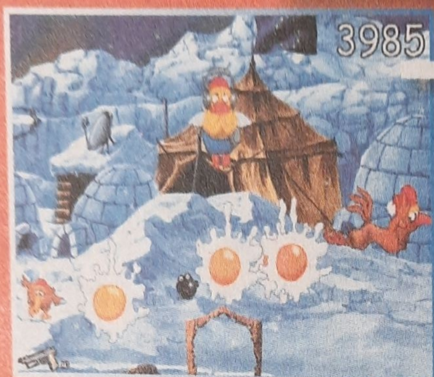


Przyciśnij [Escape] i wpisz:

gimmelife - 5 żyć
gimmelumz - 5 luzmów
glowfist - siła ognia
gothere - poziomy



KURKA WODNA 2: ZEMSTA PANA FRANKA



Gdy zaczniesz polowanie wciśnij klawisz [ESCAPE]. Teraz wciśnij jednocześnie [A], [R] i [J]. Potem wciskaj następujące kombinacje:

[CTRL] + [A] - amunicja
[CTRL] + [C] - zatrzymuje czas
[CTRL] + [E] - nieogrniczone życie

Wciśnij też podczas gry [Escape]. Teraz najedź celownikiem na kurkę, wróć do gry i szybko naciśnij klawisz strzału. Pozwoli to na trafienie nawet w najszybsze ptaki.

PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME

Naciśnij [ESC] i wpisz:

IAINTSCARED - God Mode
SHOWMETHEMAZES - odblokowane wszystkie poziomy
INEEDTHEPOINTS - wygrywasz level
INEEDANEXIT – wygrywasz poziom
HONEYISHRUNKPACMAN - zmniejsza bohatera
HONEYIBLEWUPPACMAN - zwiększa Pac-Mana
UPCLOSEANDPERSONA – inna kamera
BEINGPACMANOVICH – inny widok
GETALIFE - dostajesz jedno życie
KILLME - giniesz
PACSTATS – inne dodatki.



STAR WARS: STARFIGHTER

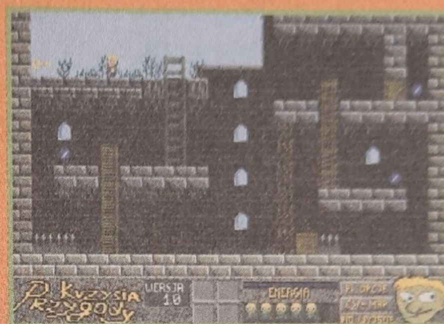


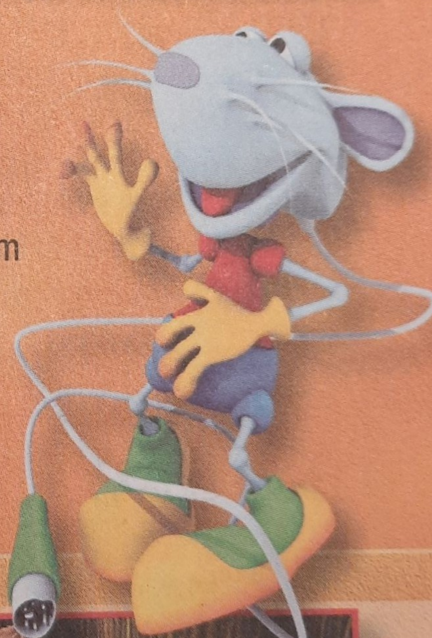
W menu opcji wpisz poniższe kody:

nohud - bonusy
minime - nietykalność
jarjar - grasz Jar-Jarem
bigone - statek Amidali
bluensf - dodatkowa misja
credits - napisy końcowe

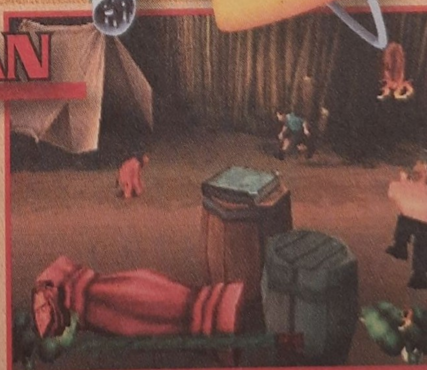
PRZYGODY KRZYSIA

Wciśnij F1, by wywołać konsolę i wpisz:
console_cmd - komendy konsoli
display player_energy - wyświetla ilość energii gracza
enable_intro - uruchomi intro po następnym wgraniu
exit - zamyka konsolę
full_cmd - wszystkie komendy konsoli
game_keys - podstawowe klawisze gry
give_keys - dostajesz wszystkie klucze
god - energia i życia na maximum
key_help - podstawowe komendy konsoli
map_name - wyświetla nazwę mapy
map xxxxxxx - ładuje podana mapę xxxxxx
next_map - następna mapa z epizodu
player_energy - wyświetla modyfikację energii
player_energy=-5 - zmniejsza energię gracza o 5 pkt.
player_energy=-10 - zmniejsza energię gracza o 10 pkt.
player_energy=-25 - zmniejsza energię gracza o 25 pkt.
player_energy=-50 - zmniejsza energię gracza o 50 pkt.
player_energy=max_player_energy - energia na maximum
player_lifes=max_player_lifes - życia na maximum
powtorka - restartuje mapę
quit - wyjście z gry
restart - restartuje mapę
wyjscie - wyjście z gry





TARZAN



stlevel - przeskoczenie poziomu
ststage - wybór poziomu
stsave - zapisanie gry
stload - wczytanie gry
sttarzan - zamiana w Tarzana
stjane - zamiana w Jane
stcolour - jaśniejsze kolory
stanimals - usunięcie wszystkich niepożądanych zwierząt

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

Wykorzystaj Merry Mana do produkowania strzał dla Robina. W porównaniu z innymi łucznikami, Robin jest znacznie celniejszy i ma bardzo daleki zasięg strzał.

Willy jest najsilniejszy w drużynie, ćwicz go w sztukach walki aż do osiągnięcia najwyższego poziomu, a następnie wykorzystaj w starciu z paladynami.



W czasie gry zatrzymaj bohatera, którym kierujesz i ustaw kursor nad ikoną klękania. Wciśnij teraz [F11], aby wyświetlić okienko konsoli. Możesz teraz wpisać jeden z następujących kodów:

BINGO - postać dostaje 999 sztuk amunicji
GOODLUCK - dodaje liście koniczyny
IMMUNITY - włącza tryb „god"
CASH - dostajesz pieniądze
MERRYMAN - Merry Man
UNBLIP - widzisz wszystkie postaci na mapie
TIMELESS - zatrzymujesz upływ czasu
WINNER - wygrywasz aktualną misję
PAM - przeciwnicy w czasie walki tracą orientację



TONY HAWK`S PRO SKATER 4



Żeby odblokować „Daisy" musisz przejść całą grę ze wszystkimi misjami. Musisz też posiadać 100 000 dolarów. By aktywować kody, wpisz w „Chats menu" - watch_me_xplode.

Wpisz któryś z poniższych nazwisk, aby aktywować ukrytych zawodników:

Aaron Skillman
Adam Lippman
Andrew Skates
Andy Marchal
Angus
Atiba Jefferson
Ben Scott Pye
Big Tex
Brian Jennings
Captain Liberty
Chauwa Steel
Chris Peacock
ConMan
Danaconda
Dave Stohl
DDT

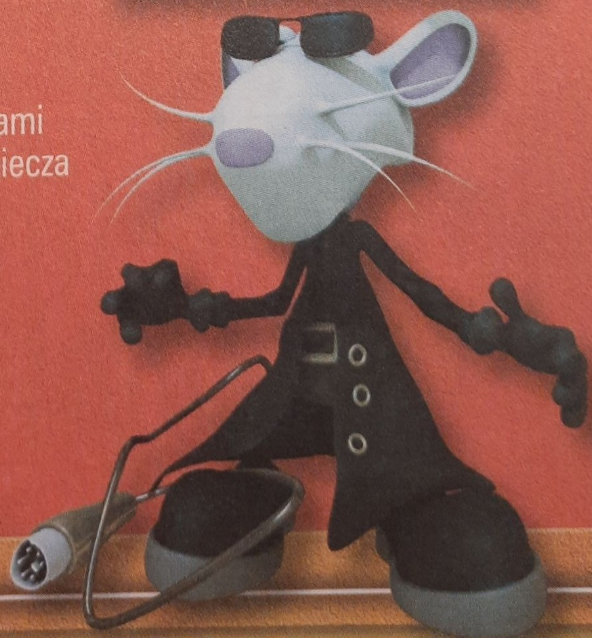
DeadEndRoad
Fakes The Clown
Fritz
Gary Jesdanun
grjost
Henry Ji
Jason Uyeda
Jim Jagger
Joe Favazza
John Rosser
Jow
Kenzo
Kevin Mulhall
Kraken
Lindsey Hayes
Lisa G Davies
Little Man
Marilena Rixfor
Mat Hoffman
Matt Mcpherson
Maya's Daddy
Meek West
Mike Day
Mike Lashever
Mike Ward
Mr. Brad
Nolan Nelson
Parking Guy
Peasus
Pete Day
Pooper
Rick Thorne
Sik
Stacey D
Stacey Ytuarte
Stealing Is Bad
Team Chicken
Ted Barber
Todd Wahoske
Top Bloke
Wardcore
Zac ZiG Drake

STAR WARS JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY

Aby uaktywnić okno cheatów, wciśnij podczas gry [Shift] + [~] i wpisz devmapall. Teraz wpisuj:



god - nietykalność
notarget - wrogowie nie strzelają do Ciebie
noclip - przechodzenie przez ściany, nieograniczony ruch
kill - samobójstwo
give health - 100% zdrowia
give all - broń i zdrowie na maksa
give ammo - amunicja na maksa
give armor - osłona na 100%
undying - 999 zdrowia i osłony
quit - zamyka grę
devmap <mapname> - ładuje mapę z cheatami
map saberColor 1, 2, 3, 4, 5 - zmiana koloru miecza
force_heal - uzdrawianie
taunt - taunty Kyle'a
victory - koniec poziomu
fly_xwing - latasz X-Wingiem
drive_atst - poruszasz się AT-ST
screenshot - Screenshot
thereisnospoon - Matrix

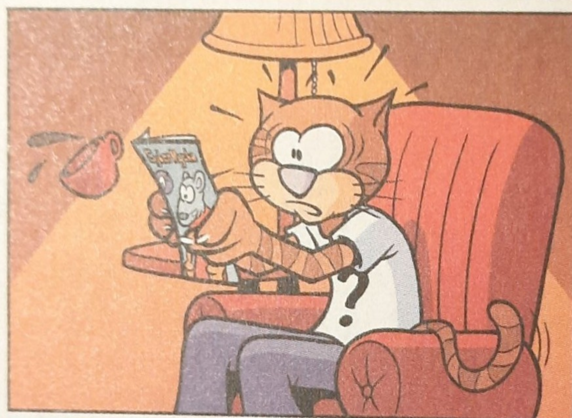




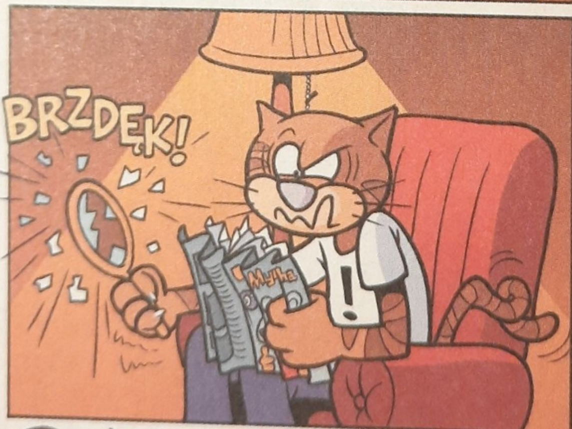
Uwaga! Grozi podrapaniem!

















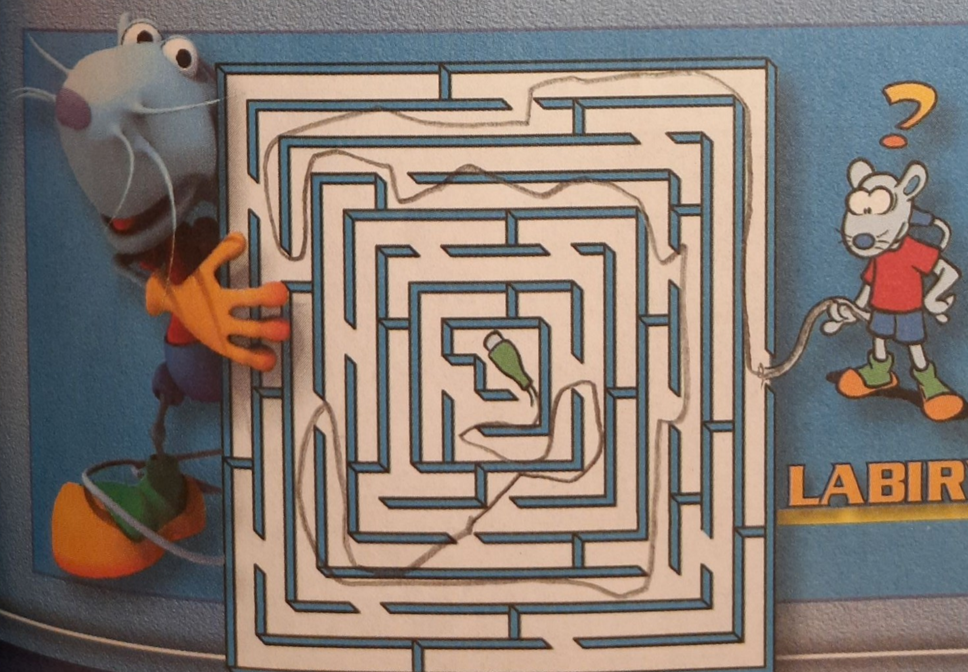
© BARABANOW / Madej / Reputakowski 2004

WYKREŚLANKA

Podane wyrazy wykreśl z diagramu (poziomo, pionowo skośnie i wspak). Pozostałe litery, czytane rzędami, utworzą rozwiązanie.

L	G	A	J	C	A	T	S	R	W	N	A
E	F	E	K	T	G	N	I	K	R	A	P
I	L	C	E	I	P	Ą	K	S	Ó	M	U
K	Y	O	K	O	B	I	B	O	Ż	R	L
R	P	O	T	Ę	G	A	Ł	K	B	E	A
Y	K	P	K	N	I	M	O	K	A	P	Z
C	A	O	E	M	I	W	K	P	A	U	S
L	B	U	T	O	B	A	Ź	L	T	S	A
E	Ź	R	Ą	O	C	A	R	D	U	T	Ł
R	E	P	J	A	N	S	G	Z	L	C	A
S	Z	T	Y	L	E	T	I	A	O	W	Z
M	R	Ó	W	K	A	L	S	D	Ż	E	S

ATLAS
BAGAŻ
CYRKIEL
DISCO
DŹWIĘK
EFEKT
GĄBKA
KLEJ
KLUCZ
KOMIN
KOWBOJ
LAPTOP
LIZUS
LOTNIARZ
MRÓWKA
OBIBOK
PARKING
PIŁKA
POTĘGA
RZEŹBA
SKĄPIEC
SKĄPIEC
SNAJPER
STACJA
SUPERMAN
SZALUPA
SZALUPA
SZAŁAS
SZTYLET
WRÓŻBA
WYJĄTEK



LABIRYNT

KANGUREK KAO

Porady ogólne:
- rozglądaj się uważnie! jeśli wydaje Ci się, że nie można przejść dalej, na pewno przegapiłeś jakiś przełącznik albo latającą platformę;
- bumerang to bardzo użyteczne narzędzie - można nim pokonać prawie każdego przeciwnika, a ponadto bumerang potrafi strącić wiszące sople lodu i małe balony z armatami;
- dodatkowe dukaty i gwiazdki często schowane są w miejscach, do których normalnie nie trzeba zaglądać: pod schodami, za drzewem, w zaułku portowym... żeby znaleźć ich wystarczająco dużo, trzeba zboczyć z udeptanego szlaku;
- kiedy chcesz ułatwić sobie pokonanie trudnej przeszkody, albo poszukać ukrytych bonusów, użyj rozglądania się [Spacja].

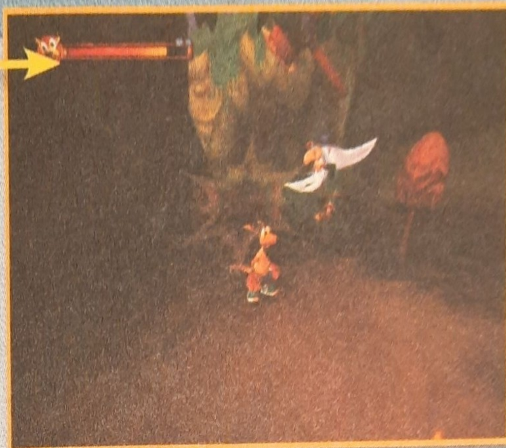
STREFA 1: LAS



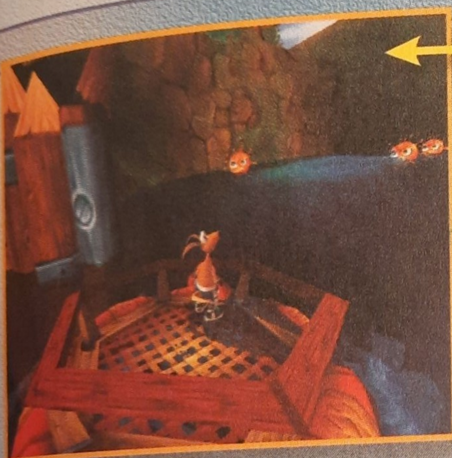
Czas najwyższy przywitać się z KAO. Po skutecznym acz mało subtelnym uwolnieniu przez Papugę, ma on szansę rozprostować łapy i przypomnieć sobie bokserskie ciosy i kangurze skoki. Pełna skrzyń ładownia to świetny poligon doświadczalny - należy z niej wyjść dopiero, kiedy jesteśmy pewni, że potrafimy biegać, skakać i toczyć się.



Teraz wszystko jasne! Zanim wyruszymy utrzeć nosa Hunterowi, trzeba uzbierać dukaty na „posmarowanie" bosmanowi. Trzy tysiące to zawrotna suma dla małego kangura, ale dukaty same się nie uzbierają. Póki co - trzeba pomóc mieszkańcom Bobrowego Lasu, wykorzystując okazję do dalszego doskonalenia umiejętności.



Jak odróżnić miłego krasnala od wrednego gnoma? Najłatwiej po wielkim młocie w rękach tego ostatniego. Tego przeciwnika dość łatwo pokonać zwykłymi atakami, jeśli tylko są dość szybkie. Pancerne kasztany Kao pokona turlając się na nie, a szerszenie są wrażliwe na skok i atak ogonem. Mistrz bokserski, którym kangurek jest niewątpliwie, wie, że trening czyni mistrza!



Po ucieczce przed niedźwiedziem, długiej wspinaczce i znów gonitwie przez płonący most, Kao będzie mógł wreszcie chwilę odpocząć. Po krótkiej drzemce czas wyruszyć w rejs tratwą. Sterowanie wymaga wprawy, a w dodatku na rzece jest mnóstwo przeszkód. Czasami trzeba wysiąść i znaleźć przełącznik, albo bobra, który umożliwi nam dalszą podróż.

Oto sprawca nieszczęść w Bobrowym Lesie - podły Szaman. Wydaje się groźny, ale jest na niego sposób: atak z naskoku na podświetlony wycinek podłogi opuści platformę, co pozwoli rozbić bumerangiem lustra zasilające osłonę niegodziwca. Bez niej, jest podatny na rzuty. Zabieg powtarzamy do skutku.





STREFA 2: LÓD



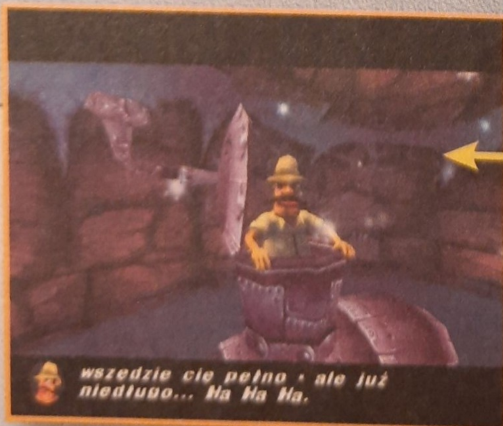
Lodowa Kraina też cierpi przez niecnego Huntera, ale już niedługo. Po nauce ślizgów figurowych czas opanować strzelanie z wyrzutni szyszek. Po wycelowaniu, naciskamy przycisk ataku, aby wystrzelić. Zniszczywszy balony, możemy rozbić górę lodową i ruszać dalej.



Treningi z bumerangiem teraz się przydadzą. Siepacze kłusownika są uzbrojeni w strzelby i jest ich coraz więcej. Kao musi stanąć do walki niczym rewolwerowiec. Przycisk celowania ułatwi rzucanie, a szybkie uniki w bok to sposób, aby wyjść ze starcia bez szwanku. Żeby tylko starczyło amunicji!



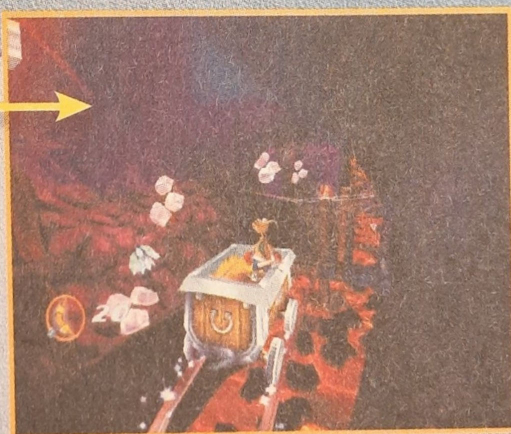
Przez całą wędrówkę będą kangurkowi dokuczać wredne pająki. Jedyny sposób na ich pokonanie, to błyskawiczny rzut bumerangiem, zanim zdążą strzelić. Na szczęście ich sieci są bardziej pomocne - można dzięki nim



Ale co to? Hunter we własnej osobie postanowił pozbyć się Kao! W nogi, przez lodowe korytarze, komu życie miłe! Mało brakowało, ale na szczęście okrutny myśliwy znów się przeliczył. Po wydostaniu się z pułapki, trzeba przepłynąć beczką podziemną rzekę.



Nareszcie trochę świeżego powietrza i w dodatku wspaniała przejażdżka na snowboardzie. Nieco mniej przyjemnie robi się, kiedy nasz bohater musi uciekać przed gigantycznym ratrakiem. Najważniejsze jest wtedy umiejętne przeskakiwanie przepaści, co uda się tylko, jeśli skok nastąpi dosłownie w ostatniej chwili.



Kopalnie to miejsce idealne dla gnomów, pająków i innych niegodziwych kreatur, które służą Hunterowi. Aby się stąd wydostać, trzeba wykorzystać pracującą maszynerię: windy, wagoniki i ruchome platformy. Niektóre trzeba najpierw uruchomić za pomocą przycisków.



Najwyższy czas, aby Neo... to znaczy Kao zmierzył się z Kolejarzem. Jego pomocnicy to łatwy cel dla australijskich bumerangów.



Sam Kolejarz dysponuje groźną wyrzutnią, więc oprócz strzelania w niego, trzeba koniecznie niszczyć jego pociski. Kilka precyzyjnych serii i przeciwnik weźmie nogi za pas.



Dukatów przybywa, ale do trzech tysięcy jeszcze daleko. Papuga jak zwykle ma dobry pomysł: wyścig motorówek. Łodzie są szybkie, ale tylko używanie dopalacza zapewni kangurkowi zwycięstwo. Aby go nie zabrakło, nie wolno przegapić żadnej fioletowej kuli na trasie. Po tryumfalnym powrocie, spotykamy w dokach żółwia, który także potrzebuje pomocy.

STREFA 3: OCEAN



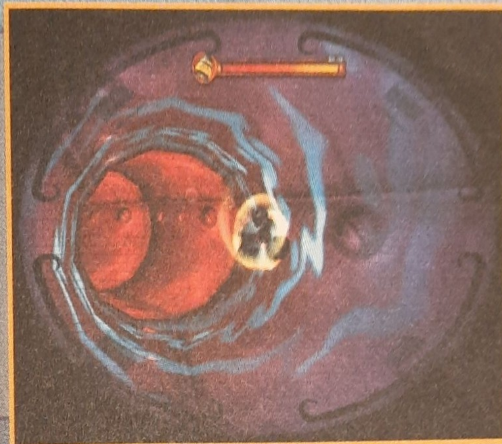
Ujeżdżanie borsuka to pestka w porównaniu z opanowaniem groźnej uzbrojonej torpedy. Dzieci - nie próbujcie tego w domu! Niestety Kao nie ma wielkiego wyboru, tylko torpeda zdoła uwolnić biedne żółwie. Byle tylko nie zapomnieć z niej zeskoczyć w ostatniej chwili!

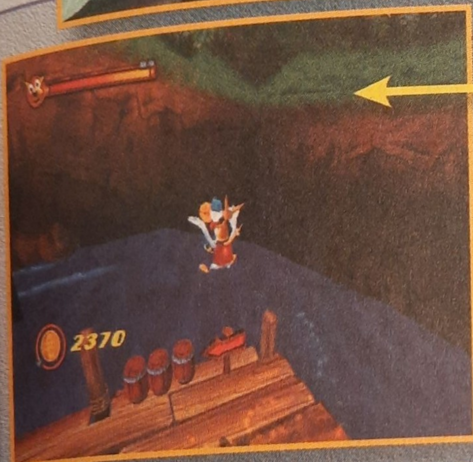


Do Ośmiornicy, przedstawicielki Huntera na morza i oceany, można się dostać tylko po szaleńczej gonitwie na grzbiecie torpedy. Jeden nieostrożny ruch i buum! Podobnie kończy się zderzenie z rybami, ale na szczęście jeden celny strzał wystarczy na każdą z nich.

Czego Ośmiornica ma pod dostatkiem? Ramion - i właśnie one powinny być pierwszym celem. Potem należy się także pozbyć małych kałamamarnic, które przypłyną na ratunek pracodawcy. Kiedy zmusimy potwora, aby schował wszystkie macki, trzeba będzie poprowadzić torpedę wąskim kanałem prosto w brzuch głowonoga. Trzy trafienia powinny na dobre oczyścić wodę w okolicy.







Szurnięty Pelikan nie jest najpewniejszym środkiem transportu, bo męczy się zbyt szybko. W związku z tym należy wykonywać tylko krótkie skoki, dając ptaszysku odpocząć. W ten sposób Kao dostanie się na Wyspę Skarbów po brakujące dukaty.



Walki z piratami, spływ beczką przez rwący strumień i skoki nad ziejącymi przepaściami to bułka z masłem w porównaniu z ucieczką z wybuchającego wulkanu. Kangurek musi dać z siebie wszystko, żeby nie porwała go gorąca lawa. Na szczęście Pelikan jest w pobliżu.

Najpierw na grzbiecie Pelikana, a później na własnych nogach, Kao dotrze w końcu do tajemniczej świątyni jakiejś zaginionej cywilizacji. Obecnie jest to siedziba pirata i jego skarbiec. Pełno w niej pułapek i niebezpieczeństw. Niektórych kangurek uniknie chowając się w skrzyni, a przed innymi musi uciekać. Najważniejsze, że na końcu czeka skarb.



Po wodobyciu skarbu z wulkanu, trzeba go jeszcze zabrać z wyspy. Upomniał się o niego zły pirat. Aby go pokonać, trzeba najpierw uderzyć go mocno, najlepiej ogonem. Kiedy zacznie wirować, Kao musi go zwabić w jedno z miejsc, gdzie z ziemi wydobywają się bąbelki. Kiedy pirat utknie w jednym z nich, atak z wyskoku z pewnością go dosięgnie. Po zwycięskiej walce, można wreszcie ruszać na Huntera!





STREFA 4: PORT



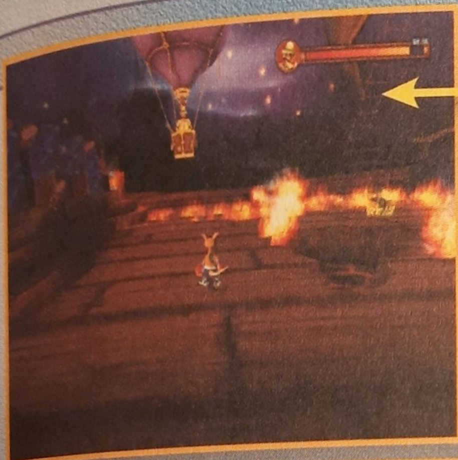
Bezczelny Hunter wyznaczył nawet nagrodę za głowę Kao, ale niedoczekanie! Teraz kangurkowi chodzi tylko o pokonanie kłusownika i port pełen piratów na pewno go nie zatrzyma.



Przedostać się przez najeżony pułapkami port nie jest łatwo. Najpierw ciężkie, pędzące beczki chcą zmiażdżyć naszego bohatera, później Hunter atakuje go armatami swojego galeonu. Dzięki kangurzej szybkości można mu się wymknąć, ale tylko zbierając po drodze magiczne sprężynki. W porcie jest wiele ukrytych gwiazdek - wystarczy się dobrze rozejrzeć.



Na pokładzie kłusowniczego galeonu czeka wiele niebezpieczeństw, ale nareszcie można uwolnić wszystkie zwierzęta. Nawet Papuga potrzebuje pomocy. Aby otworzyć klatki, trzeba odszukać ukryte przełączniki. Kiedy więźniowie będą już wolni, statek zacznie tonąć. To się nie spodoba właścicielowi...



Czas położyć kres niegodziwościom Huntera! Na pokładzie galeonu wystarczy kilka celnych rzutów bumerangiem w balon. Uwaga narzucane przez kłusownika bomby! Kiedy Papuga przeniesie kangurka na pomost, trzeba biec na brzeg ile sił w nogach. Kluczemdo sukcesu są tylko pojedyncze skoki - trwają najkrócej. Na nabrzeżu czeka Kao ostateczny pojedynek strzelecki. Trzeba się spieszyć, inaczej wróg ucieknie. Kilka rzutów i... udało się! Gratulacje! Uratowałeś zwierzęta, a niecnego kłusownika spotkał taki los, na jaki zasłużył.







ACE VENTURA

Góry

Po obejrzeniu animacji kliknij na Ace'a. Gdy odchyli marynarkę, chwyć linę. Linę przesuń na stojącą po prawej stronie Ace'a skałę. I gotowe.

Mieszkanie

Wejdź do apartamentu Ace'a. Klucz do drzwi Ace trzyma w marynarce.

1. Uważnie odsłuchaj informacji na automatycznej sekretarce. Nie zwracaj uwagi na to, że ktoś puka do drzwi. To właściciel domu. Przyszedł upomnieć się o zaległy czynsz.
2. Podejdź do laptopa i uruchom go, klikając na niego myszką.

Ściekowisko



Gdy będziesz pod wodą, znajdź luk wejściowy. Płynąc zbieraj butle z tlenem, unikaj ławicy przeszkód, będą one zabierały Ci energię. "Zjadając" kanapkę, Ace przyspieszy, a to nie jest wskazane. Podczas trasy zabierz tubkę żelu do włosów.

Łódź Podwodna

Idź w prawo. Zostałeś pojmany? Nic nie szkodzi. Pod eskortą ochrony trafisz do stołu kapitana o imieniu Jaques. Aby podtrzymywać dialog, kliknij na kapitana, a następnie na napis, czyń tak kilka razy.

Gdy kapitan opuści kajutę - podążaj za nim. Podnieś widelec i idź w lewo. Używając widelca otwórz drzwi prowadzące do kwatery Jacques'a. Gdy znajdziesz się wewnątrz, weź klucz i plik gotówki, przeczytaj też księgę. Zapamiętaj z ostatniej kartki księgi kombinację: Długi - Krótki - Długi, jeszcze się przyda. Weź też błękitną

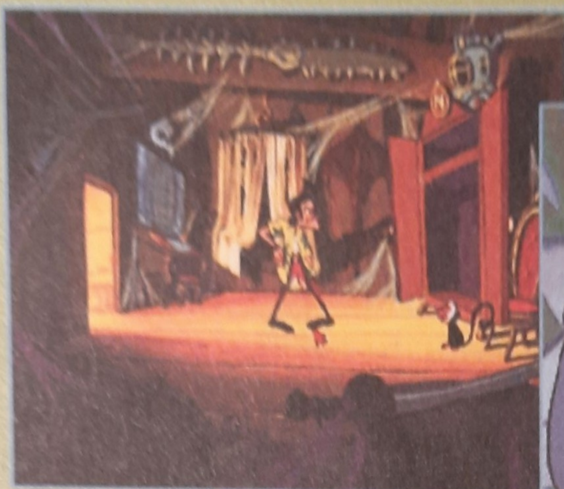


muszlę i ostrygę. Perłę, która wyleci z ostrygi trzeba zdobyć, dlatego odsuń łóżko. We wgłębienie włóż niebieską muszlę. Brawo! Udało Ci się otworzyć tajne pomieszczenie. Wejdź do środka. Otwórz szafę i zabierz uniform. Podejdź też do mapy. Chwyć pióro, kliknij na cyfrę 50 a następnie, na papierze, na miejsce długości lub szerokości geograficznej - są to współrzędne Wulkanii. Teraz zabierz kartkę. Możesz już śmiało opuścić i skrytkę i kajutę Jasques'a.

Zejdź na dół przez luk, włóż klucz do dziurki od klucza w panelu sterowania, przeciągnij dźwignię. Klikaj na wieloryba aż do Ciebie podpłynie, gdy to zrobi, naciśnij guzik znajdujący się na jego grzbiecie.

Udaj się teraz na górny pokład. Znajdziesz tam kapitana i jego groźnych kumpli. Stojąc jeszcze na schodkach, załóż przebranie Kapitana Nemo. Brawo! Załoga uciekła. Teraz podejdź do mapy. Przesuwaj obrazki zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gdy ułożysz mapę, wyjmij z marynarki brakujący fragment. Brawo! Teraz możesz już przenieść kartkę ze współrzędnymi Wulkanii. Nałóż na to folię i wyznacz na niej kurs, używając pióra.

Podejdź do sonaru i uwolnij wielorybka. Musisz naprowadzić go na środek tarczy, aby dopłynąć do Wulkanii. Wciskaj strzałki. Jest to dość trudne, staraj się zatem utrzymać zwierzę w środku tarczy przez kilka sekund.
Teraz odejdź od sonaru i wejdź na platformę. Wciśnij przycisk na desce, uruchomi się peryskop. W peryskopie widać ośmiornicę - czerwonym guzikiem nadaj jej sygnał





Długi - Krótki - Długi. Jeśli zrobisz to odpowiednio, ośmiornica schowa się pod wodę.

Wyjdź zatem z łodzi podwodnej na powierzchnię.

Wielorybie Skoki

Tu czeka Cię dosyć trudna przeprawa na drugi brzeg. Jeśli ci się uda dostać na mostek, uwolnisz wieloryby i ukończysz 1 zadanie. Uważaj jednak na wieloryby, chowają się pod wodę i tryskają fontanną.

Mieszkanie

Wróciłeś do domu. Okazuje się jednak, ze właściciel mieszkania pozbawił Cię prądu, trzeba coś z tym zrobić.

Zdejmij zasłonę z akwarium. Stoi ono na kuchence gazowej. Zanieś je do łazienki i postaw na stołku. Opuść łazienkę i udaj się po kabel. Znajdziesz go przy telewizorze. Jeden koniec kabla połącz z bezpiecznikami (skrzynka z nimi znajduje się przy wejściu do sypialni po lewej stronie) Z szafki koło lodówki zabierz rękawiczki. Drugi koniec kabla zabierz do łazienki. Nalej teraz wody do wanny, nałóż rękawiczki, wrzuć do wody węgorze i kabel. Brawo! Masz znów prąd.
Otwórz drzwi wejściowe i wysłuchaj właściciela. Teraz podejdź do laptopa. Otrzymałeś kolejne zadanie. Będziesz szukał psów rasy Husky i to na Alasce.

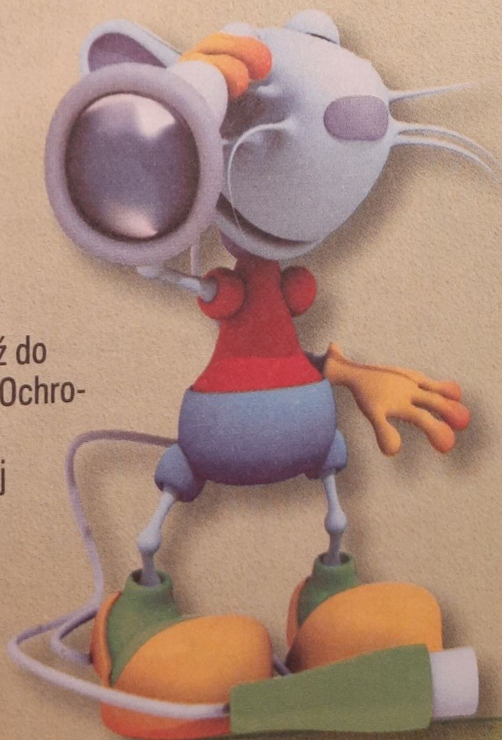
Kliknij na przerębel - nareszcie na świeżym powietrzu. Pogadaj z Eskimosem i poproś go, aby zaprowadził Ciebie do wodza. Teraz kliknij na igloo wodza (drugie od dołu), a on wyjdzie ze swoją córką. Porozmawiaj z Oosik. Teraz musisz ułożyć totem z sześciu kawałków.

Totem

Totem ma przypominać wyglądem kobietę. Oto kolejność od dołu: niebieska sukienka z falbanką, zielone zwężenie w talii, biust z serduszkiem pośrodku, cienka czerwona szyja, brązowa buzia z dwoma żółtymi ząbkami, niebieska twarz z zielonymi oczami. BRAWO!

Kliknij na żółty śnieg, po czym na Oosik. Gdy otrzymasz skórę od wodza, wsiądź na skuter. Jedź do góry i dalej, po drodze, aż do drugiego zakrętu (do środka). Skręć w niego, teraz jedź w górę (albo w dół, jak chcesz). Teraz skręć w wcięcie w ląd. Odkop i weź dwa przedmioty ukryte w śniegu. Z powrotem wsiądź na skuter, wyjedź ze środkowej drogi i jedź do góry.

Skręć na pierwszym zakręcie, uderz w pokrywę zamrożonym ciastem biszkoptowym. Weź śrubokręt i znów wsiądź na swoją machinę. Udaj się w dół, skręć na drugim zakręcie, użyj siekierki do zniszczenia drzwi i wejdź do środka. Z kosza weź papierek, podnieś mały, brzydki dywanik (koloru zielonego) i naciśnij guzik, po czym wejdź do komnaty znajdującej się za kominkiem. Przeskakuj uważnie nad płomieniami. Gdy już Ci się uda, przełóż czerwoną dźwignię. Idź dalej, omiń pierwszy i drugi pokój za zakrętem. Idź do góry po drabinie i wejdź do ostatniego pokoju. Psu rzuć kość i otwórz sekretne drzwi naciskając na guziki obok nich - teraz wejdź przez drzwi, wejdź do komputera, wpisz hasło "press" i wejdź do działu "Ochrona". Wciśnij tam "A" i "S". Teraz wyjdź do panelu głównego i przejdź do "Obsługa systemu" i naciśnij "A". Wyjdź z komputera i otwórz szafę, odsuń puszki które tam znajdziesz i weź łom.



Przejdź do pokoju z groźnym psem i otwórz łomem skrzynkę kontrolną. Obejrzyj ją. Wciśnij

guzik 2 i 3 (od góry), przeciągnij dźwignię, naciśnij 3 i 4 (od góry) i znów przeciągnij dźwignię. Możesz już teraz wrócić do pokoju zHusky'ami i uwolnić je (klikając na jednego z nich). Wyjdź z pokoju z Husky'ami i z pokoju z groźnym psem. Zejdź po drabinie w dół i wejdź do pokoju obok, otwórz stalową bramę i przeciągnij dźwignię wyłączającą wyżymaczkę, teraz otwórz bramkę, za którą są zamknięte foki i wyjdź z tej sali. Idź w prawo i wejdź do sali. Weź beczkę z olejem (kliknij łomem na beczkę), wepchnij fokę do wanny (o ile sama nie weszła) i sam wejdź do wanny. Po kąpieli wyjdź z chatki i wsiądź na skuter. W ten sposób zakończyłeś 2 etap gry.

Mieszkanie

Cóż to za gbur? To przecież właściciel. Nie ma sensu z nim polemizować. Aby się go pozbyć, musimy dać mu pieniążki albo przebrać się za dostawcę pizzy. Droga wolna! Otwórz mieszkanie kluczem i wejdź do niego. Po włączeniu komputera znajdziesz internetową stronę firmy Xotica. Przejrzyj oferty wszystkich działów. Zauważ, że niektóre pola są wyróżnione białym tłem. Przeciągnij ich ikony w prawy dolny róg ekranu z napisem Xotica i kliknij na nie - zaobserwuj, co się dzieje. Znajdź jeszcze trzy takie ikony i zrób z nimi to samo. Ach, tajna strona! W okienko "użytkownik" wpisz Jaques, a jako "hasło" Nemo - udało się! Teraz kliknij na ikonę z kartką papieru (piąta od lewej) i zamów tran wielorybi oraz olej foczy, wpisując "ORDER". Kliknij teraz na ofertę specjalną (Ace sam wpisze zamówienie. Klikaj na zamówienie trzy razy. Znów do drzwi dobija się właściciel twojego apartamentu, jeśli prędzej mu nie zapłaciłeś- zrób to teraz lub wywal go za drzwi. Po chwili znów ktoś zacznie pukać w drzwi - otwórz je.

Bawaria

W pokoju podnieś z podłogi kartę dostępu i otwórz okno zamknięte na haczyk. W tym momencie wejdzie Lardus. Idź na dół, pomieszaj w panelu kontrolnym i przejdź do laboratorium, potem idź za Larduse. W korytarzu z klatkami ze zwierzętami zagadnie cię Lardus. Gdy skończy mówić, idź dalej. Znów będzie gadał do ciebie i tym razem nie zwracaj na niego uwagi, tylko idź dalej. Gdy Lardus uda się do opery, idź za nim, a gdy tym razem skończy gadać zagadnij go (jeśli sam tego on nie zrobi). W pokoju gościnnym otwórz okno i wyjdź przez nie, idź cały czas w lewo, aż do końca. Teraz wejdź na sam szczyt dachu, gdzie znajduję się antena satelitarna, zmień jej współrzędne na takie, jakie masz zapisane na kartce (klikaj nimi na antenę, aż do skutku). Zejdź po lianie w dół i idź w prawo, aż do następnej liany, po której

zejdź w dół. Przejdź w lewo aż do okna, otwórz je i wejdź do pomieszczenia. Wyjdź przez drzwi i zejdź na dół. Przeciągnij rękę rycerza, a otworzy ci się sekretne przejście. Wejdź do niego. Na dole podejdź do panelu kontrolnego. Tu znajdziesz dosyć skomplikowaną układankę. Musisz łączyć półkola i kreski, żeby powstało połączenie. Uważaj na kolory. Jeśli nie lubisz się męczyć, naciśnij [Ctrl] + [W] i... życie stało się prostsze. Wyjdź z ekranu z drucianą zagadką i użyj karty dostępu na panelu wejściowym. Po animacji, gdy przyjdzie Spike, weź lusterko, a Spike Cię uwolni. Teraz idź tam, gdzie poszedł Lardus, czyli do opery. Przed wejściem do opery ubierz strój wiszący obok. Teraz wejdź do opery. Gdy występ się skończy, rozpocznie się mała bójka. Kliknij na Spike'a. Zaznacz "bądź miły dla Spike'a". Kliknij na worek, pod którym się znajdujesz, a potem na armatę. Przełóż dźwignię, aby otworzyć klatki. Steruj Acem strzałkami na klawiaturze. Naciśnij strzałkę w dół, aby schować się za kolumną. Jak spowodować, aby Lardus zniszczył kolumnę? Naciskaj [Enter] aż do skutku. Gdy pierwsza z nich runie, schowaj się za drugą. Ponownie naciskaj [Enter]. Oto i koniec gry.

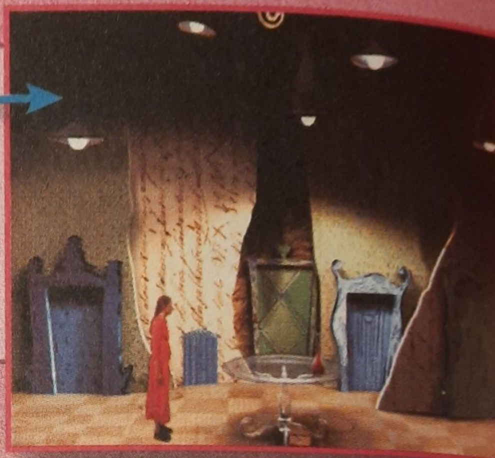




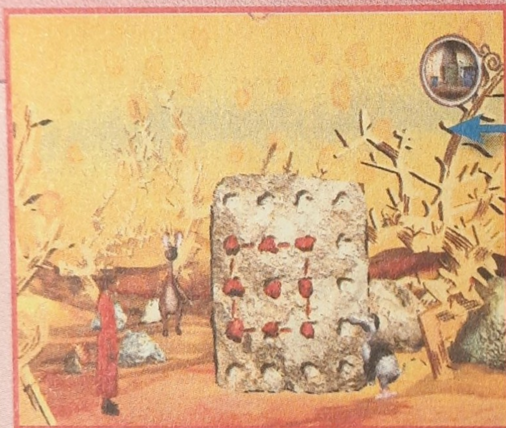




ALICJA W KRAINIE CZARÓW



Podejdź do stołu i wypij eliksir. Wiesz już, że aby zmienić rozmiar, trzeba skosztować magicznego pożywienia. Aby wrócić do poprzedniego rozmiaru, zjedz ciasteczko.



Teraz wejdź w pierwsze drzwi od lewej strony. Okazuje się, że Dodo ma problem! Musi poukładać dziewięć kamyków w osiem rzędów po trzy kamyki. Ułóż osiem z nich w kwadrat, a dziewiąty wstaw w środek. Brawo! W nagrodę za dobre rozwiązanie otrzymujesz Sylogizm.



Zanim podejdziesz do Myszy, podnieś leżący po lewej stronie przedmiot. Teraz podejdź do Myszy. Koło niej leży zielony listek. Zabierz go. Teraz przejedź myszką po ogonie Myszy. Gdy będziesz to robił, Mysz opowie Ci historię o kocie Cheshire. Uważaj, aby nie zejść myszką z ogona! Wówczas Mysz przestanie opowiadać i zadanie nie zostanie wykonane! Gdy już wysłuchasz historii, wróć do pierwszej komnaty. Aby to uczynić, klikaj na rysunki w kółkach.



Wejdź w czwarte drzwi od lewej strony. Koło kota leży ciasteczko. Zjedz je. Teraz podejdź do półki i zabierz z niej rodzynki. Z kolejnej półki zabierz cukier i napij się eliksiru. Gdy wrócisz do poprzedniego rozmiaru, czekać będzie na Ciebie kolejne zadanie! Księżna proponuje Ci zabawę w odgadywanie przysłów. Jeśli dobrze połączysz ich fragmenty, zdobędziesz zaproszenie na partyjkę krykieta do Damy Kier.

Oto jak łączyć fragmenty:

1. As Krzyż: „Nie czyń drugiemu...” + Kot: „...co Tobie nie miłe.”
2. Kot: „Pieniądze...” + Czwórka Karo: „...szczęścia nie dają.”
3. Czwórka Karo: „Co z oczu...” + Kot: „...to z serca.”

Gratulacje! Zdobyłeś zaproszenie. Wskocz teraz do obrazka.



Zgodnie z obietnicą Myszy, spotykacie się nad rzeczką. Trzeba teraz przewieźć wszystkich na drugą stronę. Kłopot polega na tym, że nie możesz zostawić na drugim brzegu dwóch nieprzyjaznych sobie postaci. Kot może zjeść Mysz, Mysz zaś może zjeść cukier. Jak zatem rozwiązać zagadkę? Postępuj zgodnie ze wskazówkami.

Najpierw przewieź Mysz. Wróć na pierwszy brzeg i weź cukier. Wyładuj cukier, ale Mysz zabierz z powrotem na pierwszy brzeg. Teraz czas na kota. Gdy ten znajdzie się już na drugim brzegu, wróć po Mysz.

Udało się! Wykonawszy to zadanie, udajesz się na herbatkę do Kapelusznika i Królika. Tam czeka Cię kolejne zadanie. Kapelusznik zada Ci 2 pytania. Odpowiedzi znajdują się pod filiżankami, które stoją na stole. A oto prawidłowe odpowiedzi:

1. Dlaczego kruki są podobne do biurka?
Odpowiedź: Ponieważ Edgar Poe napisał o nich obu.

2. Ile jabłek, o których marzysz, znalazłoby się na ścianie?
Odpowiedź: Jeśli śnisz o dziesięciu, to może będzie dziesięć.

Brawo! Ale to nie koniec kłopotów! Ponieważ już bardzo długo zegarek Kapeluśnika nie odmierza czasu, musisz go naprawić! Nakładaj poszczególne części w takiej kolejności: 1, 2, 7, 3, 5, 4, 6. Brawo!



Teraz zjedz ciastko, które leży na stole i przejdź przez niebieskie drzwi. Gdy znajdziesz się w pierwszej komnacie, wypij eliksir i podejdź do szkatułki. Otwórz ją, a na babeczce poukładaj rodzynki. Przechylaj ją tak, aby rodzynki powpadały w dziurki. Gdy już to uczynisz, podnieś leżący koło stołu wachlarz. Z rozsypanych części ułóż obrazek. Brawo!

Uwaga! Toniesz! Uff... Na szczęście nic Ci się nie stało. Kolejne zadanie polega na dotarciu do przyjaciół. Droga wiedzie przez cztery ślimacze domki. Przejdź z górnego do prawego i zmierzaj do jego środka. Gdy domek się obróci, przejdź do dolnego i skieruj się do środka. Wyjdź z domku i idź po drażetki. Schowaj je w schowku. Przejdź do środka górnego domku, a gdy ten zmieni położenie, idź w stronę lewego. Wejdź w jego środek, a zacznie wiać upragniony przez Twoich przyjaciół wiatr. Brawo! Teraz daj drażetki towarzyszom.
Gdy wrócisz do pierwszej komnaty, ponownie wejdź w czwarte drzwi. Teraz przestąp próg drzwi kuchennych. Znajdują się one za kucharką.

Oto gotujemy zupę! Wybierz najpierw przepis. Aby nie martwić się o składniki, wybierz przepis na zupę goździkową. Potrzebne składniki znajdziesz na najwyższej półce. No, to zaczynamy.

Przełóż dźwignię urządzenia, znajdującego się po lewej stronie. Teraz przesuwającymi się na górze szczypcami chwyć jajko (kliknij na nie, gdy szczypce znajdą się nad składnikiem). Wrzuć je do maszyny po lewej stronie. Gdy ubite jajko znajdzie się w jednej z sześciu misek, zaczekaj, aż pojawi się ona nad kotłem. Aby wrzucić skład-



nik do garnka, kliknij na miseczce lewym przyciskiem myszy. Przełóż teraz dźwignię maszynki po lewej stronie i chwyć szczypcami ślimaka. Gdy znajdzie się w misce, poczekaj, aż znajdzie się bliżej drugich szczypiec. Chwyć nimi ślimaka i wrzuć go do maszynki do mielenia. Gotowy składnik wrzuć do kotła. Podobnie uczyń z goździkiem. Wrzuć go jednak do maszynki, która znajduje się zupełnie po prawej stronie. Pokrzywę wystarczy wrzucić do pierwszej maszynki. Sól i pieprz znajdują się pomiędzy krążącymi miseczkami. Kliknij na sól, a znajdzie się ona w misce. Podobnie zrób z pieprzem. Pamiętaj też o ogniu. Użyj miecha, aby podtrzymać wysoką temperaturę.



Za dobrze przyrządzoną zupę otrzymasz przepis na ciasto z truskawkami. Wracamy do pierwszej komnaty. Przed nami podróż przez środkowe drzwi.

Wejdź do domku i wypij eliksir. Ale urosłaś! To niedobrze, bo spowodowałaś wybuch ognia! Klikaj szybciutko na płomieniach, aby je likwidować. Teraz zjedz ciasteczko i podejdź do szafki. Podnieś leżący obok niej list i usuń z niego chrząszcze. Gdy dotrzesz do niebieskiego, zabierz go ze sobą.

Otwórz teraz dolną szufladę. Z kolejnej planszy zabierz: liść nagietka, dynię i marchewkę. Teraz kliknij strzałkę.



Oto kolejne zadanie. Klikaj na kapelusikach grzybów, aby utrzymać je w powietrzu. Gdy pojawią się nóżki, ułóż na nich kapelusiki. Chwyć nóżkę i przesuń ją pod spadający kapelusik.

Zjedz teraz pomarańczowego grzybka. Kolorowe jajka wsuń do odpowiednich kolorów gniazd. (czyli, na przykład, czerwone jajko do czerwonego gniazda). Za dobre rozwiązanie zadania, otrzymasz motylka.



Zjedz teraz niebieskiego grzybka. Musisz dostać się na daszek największego grzyba. Przeskakuj nad mrówkami i uważaj na spadające niebieskie grzybki. Jeśli Cię dotkną - staniesz się mała! Pomarańczowe grzybki pomogą Ci wrócić do poprzedniego rozmiaru. Wskocz teraz na grzybka po lewej stronie, a z niego, po ruchomych kwiatkach przeskocz na grzybka po prawej. Teraz hop na górę i gotowe! Ze szczytu zabierz kokon i wróć do poczwarki. Gdy poprosi Cię ona o wymienienie dwóch stadiów jej rozwoju, daj jej kokon i motylka. W nagrodę za dobre rozwiązania otrzymasz fioletowy grzybek.

Wróć teraz do pierwszej komnaty. Przed Tobą ostatnie drzwi i ostatnia przygoda. Zjedz fioletowego grzybka, a będziesz mogła się przez nie przedostać. Za nimi znajduje się królestwo Damy Kier.



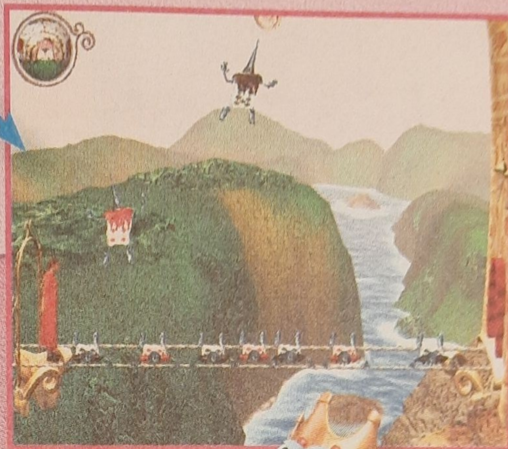
Wybierz najpierw schody po lewej stronie. Oto i pierwsze zadanie. Pomóż ogrodnikom w malowaniu róż. Wszystkie muszą mieć czerwony kolor. Podnieś też leżącą truskawkę. Przyda się podczas procesu Waleta Kier.



Teraz czas na partyjkę krykieta. Odbędziesz ją w towarzystwie Damy Kier. Wręcz jej zdobyte wcześniej zaproszenie. Uderzaj flamingiem w jeża tak, aby przetoczył się on pod leżącymi kartami. Gdy Ci się uda, Dama karta stanie na nogach.

Zadanie zostanie zaliczone, jeśli uda Ci się przetoczyć jeża pod wszystkimi pięcioma kartami. Nagrodą jest czysta kartka. Umieść ją w schowku.

Czas zatem na schody po prawej stronie. Ułóż most z kart! Kolory kart muszą być układane na przemian. Zacznij od lewej strony. Lot kart steruj myszką.





Pomóż Ogrodnikowi, Damie Kier i Królikowi odnaleźć ich ulubione przedmioty. Korona, trąbka i róża muszą wrócić do swoich właścicieli. Brawo!



Nadszedł czas na ostateczny proces Waleta Kier. Został on niesłusznie oskarżony o kradzież ciastek. Ty jesteś jego jedyną nadzieją na uniewinnienie.

Gdy zostanie Ci zadane pytanie: „Z czego wykonywane są ciastka?", zaznacz talerze (od prawej) 1, 3 ,4, 5. Ze schowka wyciągnij drażetki i truskawkę. Przesuń je do odpowiednich obrazków.

Ponieważ król żąda kolejnych dowodów, w pojawiające się ramki wstawiaj kolejno: przepis na ciasto z truskawkami, czystą kartę i Sylogizm.

Uff... Udało Cię się udowodnić niewinność Waleta Kier! Czy to był sen...?



ZŁOTO I CHWAŁA: DROGA DO EL DORADO

W Hiszpanii

No, to się źle zaczęło. Tulio i Miguel to para rozrabiaków, którzy jakimś trafem poszukiwani są przez hiszpańskie prawo. Należy więc wydostać się z niegościnnej krainy. Tylko jak to uczynić?

Zaraz po rozpoczęciu, nasi bohaterowie stoją przy koszu z owocami. Na tablicy ogłoszeniowej znajduje się list gończy, który ukradkiem muszą schować do kieszeni. Po lewej stoi handlarz ziarnem. Wydaj jedyną monetę, którą posiadasz, by zakupić jeden woreczek. W kącie (tuż za handlarzem) znajdziesz kurczaka, którego można zwabić,korzystając z ziarna. U kolejnego sprzedawcy możesz zostawić ptaszka i zainkasować pięć monet. Zrób „sejwa" i wejdź do karczmy. Spotkasz tam marynarza, który zaproponuje Ci partię gry w kości. Cóż innego Ci pozostało? Aby dostać się do portu potrzebujesz dwudziestu złotych monet (pamiętaj, że kobiety wchodzą za darmo). Siadaj więc i graj zgodnie z regułami, które przedstawi nam majtek.



Rozgrywka może się nieco przeciągnąć i być bardzo dramatyczna, ale koniec końców powinniśmy ogołocić biesiadnika z monet oraz wygrać mapę do El Dorado. Wyjdź z karczmy i porozmawiaj ze strażnikiem (po prawej od knajpy). W tym czasie strażnik, który tarasował nam drogę na początku gry gdzieś sobie pójdzie, a my bez przeszkód przejdziemy do drugiej części miasta.

Na swej drodze spotkasz małego łobuza z procą, który nie dość, że nie chce Cię przepuścić, to jeszcze co rusz strzela w Twoim kierunku kamiennymi pociskami. Rada jest jedna. Wejdź Miguelem do beczki i podejdź do urwisa. Przestraszy się i zgubi swą broń. Bezzwłocznie ją podnieś.



Następny krok to rozmowa z rzekomym pogromcą sławnego byka El Diablo. Po krótkiej pogawędce można naprawdę siędo niego zniechęcić, ale ten „gwiazdor" jeszcze nam się przyda.

W pomieszczeniu z drewnianą bramą znajdziesz człowieka, który wyjawi Ci cała prawdę o „bohaterskim" Malezo. Teraz wróć do torreadora i namów go, by po raz kolejny spotkał się z bykiem. Choć się boi, zgodzi się, by nie utracić wizerunku „macho". Wróćcie wszyscy do bramy i... czas ją otworzyć. Byk (który pamięta swego „pogromcę" ruszy w pogoń za Malezo i zagoni go do fontanny. Teraz możemy wykorzystać procę, by postrzelić El Diablo w „siedzenie".

Biegnij do lokacji, w której po lewej stronie znajduje się budynek ze schodami, zaś po środku drewniany płot, za którym wisi sukienka. Powieś list gończy na płocie i licz na to, że El Diablo się pomyli. No i się pomylił. Zbierz sukienkę i zmykaj do miejsca, w którym zaczynałeś grę.

Tulio przebierze się w sukienkę i pójdzie oczarować strażnika portowego. Tymczasem sprytny Miguel będzie się skradał za plecami przyjaciela, by przecisnąć się do portu. Za którymś razem na pewno mu się uda.

Wejdź do beczki i przemknij obok obracających się strażników. Tuż za nimi, na beczce leży marchewka, którą koniecznie musisz zdobyć. Przywiąż marchew do sznurka wiszącego przed osiołkiem, a ten puści w ruch taśmę. Nim wejdziesz na drabinę, przełącz dźwignię, którą znajdziesz kawałeczek dalej. A teraz na górę i do beczki. Najpierw Tulio, potem Miguel i już jesteś na statku... Corteza oczywiście! Tego słynnego łobuza, który wyrusza w podróż, by odnaleźć EL Dorado!

Na statku

Rozpoczynamy drugi etap naszej podróży, w którym głównym celem jest wydostanie się z okrętu Corteza. A zaczęło się dość nieszczęśliwie, bowiem szybko rozpoznano nas jako pasażerów „na gapę" i osadzono w niezbyt wygodnym pomieszczeniu.

Zbierz jabłko, które leży sobie bezpańsko na ziemi i wdrap się na pal pod kratą. Rzuć owoc dzielnemu koniowi Altiuvo, który w zamian zrzuci niezwykle przydatny boska. Niestety zrobi to na tyle niezdarnie, że ów przedmiot spadnie Miguelowi na głowę, a ten straci przytomność. Cała nadzieja w Tulio.

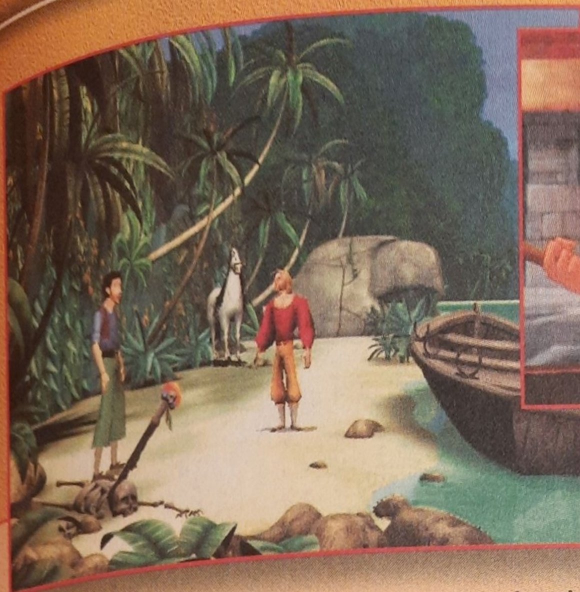
Za pomocą bosaka spuść drabinkę sznurową i wejdź na górę. Podejdź do drzwi po prawej. W komnacie za kratą spoczywa sobie marynarz z niezwykle podstępną, ale łasą na ciasteczka małpą. By ją przekupić, musisz zdobyć smakołyki. Nie jest to trudne, bowiem znajdują się tuż za kratą, na wyciągnięcie ręki. Przywołaj małpkę i daj jej ciasteczka, w zamian dostaniesz klucze. Weź różowy i zielony. Przejdź na drugą stronę pomieszczenia po prętach w suficie i otwórz drzwi.

Chwilę później zostaniesz dostrzeżony przez marynarza, który czyści armaty, a ten bez wahania cofnie Cię do komnaty. Twój powrót zbudzi Miguela. Teraz jego kolej. Spójrz na drabinę i porozmawiaj z przyjacielem. Tulio zacznie tak intensywnie myśleć, że trzepnie głową w ścianę. Efekt? Drabina się opuści, zaś Tulio straci przytomność.

Otwórz kratę znajdującą się w podłodze, a Altiv - nie wiedzieć czemu - po raz kolejny zrzuci bosak. Podnieś go i udaj się do pomieszczenia, w którym jest ten nieszczęsny marynarz. Zbierz z podłogi chustkę i załóż ją na głowę. To wystarczy, by zmylić majtka. Da Ci skarpetę, którą tak sumiennie czyścił armatę.









Wróć do przyjaciela, otwórz jeszcze raz kratkę i włóż do środka ciasteczka. Zwabiony zapachem pokarmu szczur wpadnie w naszą pułapkę. Schwytaj go w skarpetę, która dostałeś od majtka i udaj się z powrotem do armat. Pokaż szczura marynarzowi, a ten z wrażenia zemdleje.

Znajdź dzban i nasącz skarpetę oliwą, zapal ją od lampy i podpal armatę. BUMMMM!!!! I już jest wielka dziura w burcie. Wyjdź na zewnątrz, a Tulio pójdzie za Tobą.

Teraz jego kolej. Bez przeszkód wdrapie się na pokład. Weź linę i przywiąż ją do haka, który wystaje z burty. Dzięki temu przyjaciel bez trudu dostanie się na pokład.

Spróbuj Tuliem przekręcić dźwignię odpowiedzialną za opuszczanie szalupy. Nic z tego - jest zbyt słaby. Miguelowi z pewnością się uda. Weź z beczki jabłko i połóż je na desce, która zatarasowała łódź. To wystarczy, by łakomczuch Altivo wszedł na nią i spowodował upadek szalupy do wody. Ha! Jesteśmy wolni!

W dżungli

Trzeba przyznać, że wyspa jest naprawdę piękna. Ale nie o widoki nam chodzi. Na początek zabierz miecz wbity tuż obok szkieletu. Wejdź na głowę orła i skorzystaj z miecza, by odciąć lianę. Tuż obok skalnego bloku znajduje się przejście zasłonięte liśćmi. Korzystając po raz kolejny z miecza, utoruj sobie drogę.

Po drodze zbierz fujarkę (nie sposób ją przeoczyć) i zahipnotyzuj węża. Dzięki temu będziesz mógł iść dalej oraz zyskasz nowego przyjaciela - małego włochatego stworka o tajemniczym imieniu Bibo.





Przy drzewie zastosuj następującą kombinację: przywiąż lianę do Bibo, zegnij konar i wystrzel Bibo do góry. Dzielny stworek zaczepi lianę, a my - dzięki temu - dostaniemy się na górę.

Oderwij z drzewa kawałek gałęzi i wetknij ją pomiędzy kamienie. Zmuś Miguela, by wykazał się swoją siłą. Teraz czeka Cię przeprawa przez wodę. Przeskakuj z kamienia na kamień (czasem na żółwia), a za którymś razem z pewnością się uda. Teraz kolej na Miguela, który również musi przeprawić się przez rzekę. W międzyczasie zmieni się układ kamieni, zaś w pewnym momencie zdesperowany Miguel będzie musiał poprosić o pomoc Tulia. Ten zepchnie do wody kamień, po którym Miguel przejdzie na drugą stronę.

Kolejny krok będzie dość zaskakujący (przez moment wydawało mi się, że coś zrobiłem nie tak). Wejdź do wnętrza czaszki i uruchom dźwignię i... pozbyłeś się Miguela (nie przejmuj się, jeszcze go odnajdziesz).

Teraz czeka Cię przeprawa przez prawdziwy labirynt. W pomieszczeniu przesuń dźwignię i przejdź do kolejnej lokacji. To samo uczyń w tym, jak i w następnym pomieszczeniu. Nagle stwierdzisz, że jesteś w miejscu, w którym zaczynałeś podróż po labiryncie, tyle tylko, że wyszedłeś innymi drzwiami niż przyszedłeś. Po raz kolejny chwyć za dźwignię i poszukaj drzwi z symbolem ryby. Znajdziesz windę. Wejdź w nią. Kolejna dźwignia i kolejne otwarte drzwi. Jeszcze dwukrotnie otwieraj drzwi dźwignią i przez nie przechodź, a po raz drugi znajdziesz się w komnacie rozpoczynającej labirynt. Przesuń dźwignię i znajdź drzwi z symbolem ptaka. Jesteś w pomieszczeniu z czaszkami, a przy okazji odnajdziesz towarzysza.
Wejdź Miguelem na drugą czaszkę (tę po prawej), zaś Tuliem przełącz dźwignię

(tę u góry po lewej). Gdy już to zrobisz, wejdź nim na pierwszą czaszkę. Miguel powinien teraz szarpnąć dźwignię (tę na dole po prawej) i powrócić na windę. Teraz Tulio przełącza dźwignię, a jego towarzysz jest już na górze. Przejdź Miguelem na pierwszą czaszkę, którą opuści Tulio za pomocą dźwigni (na dole po lewej).

Uff. Teraz bez przeszkód możesz zejść na dół po schodach. Aby otworzyć przejście, wystarczy, że pociągnieszza dźwignię na ścianie. W końcu na świeżym powietrzu. Za wodospadem znajdują się malutkie drzwi. Wejdź do nich (tylko Bibo może tam się dostać!) i strąć kupkę kamieni. Mały Bibo powinien też koniecznie wysunąć figurkę na zewnątrz. Weź ją i powróć do lokacji ze schodami (komnata poniżej sali z czaszkami). Włóż statuetkę w slot znajdujący się na przeciwległej ścianie, a przy wodospadzie pojawi się ukryte przejście. Wejdź po drabinie na górę i delektuj się animowaną sekwencją.

Z wizytą u Jaguara

No i mamy przed sobą kolejną zagadkę. Choć jaguar nieźle sapie i stęka, nie przejmuj się, nie musisz się spieszyć. Wykonuj po kolei kroki podane w rozwiązaniu, a bez problemów przedostaniesz się do kolejnej lokacji.



Idź Tuliem po kamiennej ścieżce aż do momentu, w którym zapali się lampa (u dołu po lewej). Podejdź do niej Miguelem i daj jej powąchać śmierdzącą skarpetę. To ją zachwyci. Teraz wróć kamienną ścieżką do miejsca, w którym Miguel stał na początku i zrób krok do przodu. Powinna się zapalić lampa po prawej o góry. Podejdź do niej Tuliemi poczęstuj ją ciastkami, to także wystarczy, by ją zadowolić. Wróć Tuliem do miejsca, w którym stał na początkutej sceny.

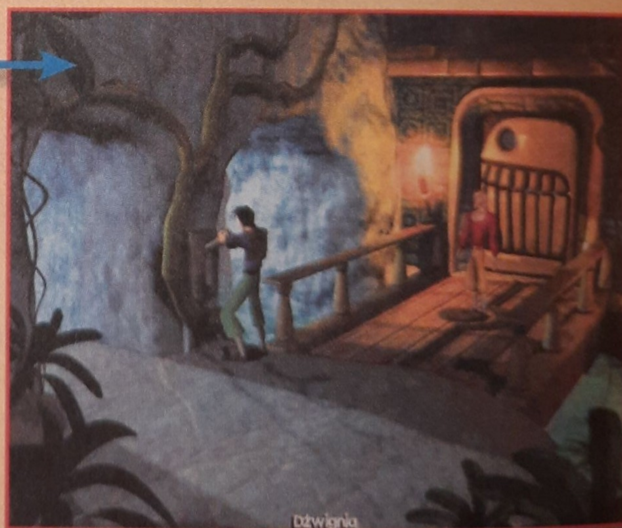
To powinno wystarczyć, by zapaliła się kolejna lampa, tym razem po prawej u dołu. Kolej na Miguela, podejdź do lampy i zagraj na fujarce (ale mają wymagania te lampy!). Cofnij się od lampy i stań na trzeciej kamiennej płycie, licząc od statuy (tuż obok kamiennego słupa), to wystarczy, by zapaliła się ostatnia lampa. Zabierz Tuliem złoty talerz i przekaż go ostatniej statui. To wystarczy, by uzyskać dostęp do kolejnej lokacji.

Miguel skacząc po wysepkach powinien skierować się do wejścia po prawej, zaś Tulio po lewej. Przełącz bohaterami obie dźwignie. Wejdź po drabinie na górę i w momencie, w którym paskud będzie blisko dziury, przełącz kolejną dźwignię. To wystarczy, by pająk odsłonił przejście.

Wejdź Tuliem na ruchoma płytę, zaś Miguelem przełącz dźwignię. Po drodze zerwij owoc, który znajdziesz na drzewku. Stosując identyczną metodę (tak jak przy poprzednim pająku) pozbądź się i tego szkodnika. Wejdź Miguelem na windę, zaś Tuliem przełącz kolejną dźwignię.

Miguel jest już u góry i nie powinien zapomnieć zerwać kolejnego owocu! Przełącz dźwignię i wejdź na windę. Teraz Tulio powinien przełączyć wajchę i już dostaniesz się wyżej. Wejdź po drabinie na górę i przełącz dźwignię znajdującą się przy schodach. Podłóż owoc pod płytę, gdy pająk będzie po prawej stronie.

Przesuń dolną dźwignię, w momencie, w którym pająk podejdzie do owocu. To wystarczy, by pozbyć się kolejnego psotnika. Przełącz górną dźwignię, a Tuliem wejdź na ruchoma płytę. Gdy Miguel przełączy dźwignię, bez problemu dostaniesz się do kolejnej lokacji.



Tuż obok schodów (po lewej na dole) znajdziesz dźwignię. Uważając na pająki, przełącz ją. Gdy pająk wejdzie na ruchoma płytę (pomiędzy schodami) znowu przełącz dźwignię. Pająk schowa się do dziury i już nie musisz się o niego martwić. Znowu przełącz tę samą płytę, a dzięki temu uzyskasz dostęp do wyższych poziomów lokacji. Wejdź po schodach na górę, ale nie wchodź na ruchomą płytę! Gdy pająk wejdzie na płytę (znajduje się ona dokładnie nad tą, którą poruszaliśmy, by pozbyć się pierwszego pająka), ponownie przełącz dźwignię, a paskud znajdzie się na dole.

Teraz wejdź Tuliem na płytę, na która wcześniej nie radziliśmy wchodzić, a Miguelem po raz kolejny pociągnij za wajchę. Postaraj się wprowadzić Miguela na tą

płytę, zaś Tulio powinien tak manipulować dźwignią (tą obok siebie, po lewej), by jego przyjaciel dostał się na górę, zaś pająk został na dole.
No i znowu świetnie sobie poradziłeś!

W świątyni

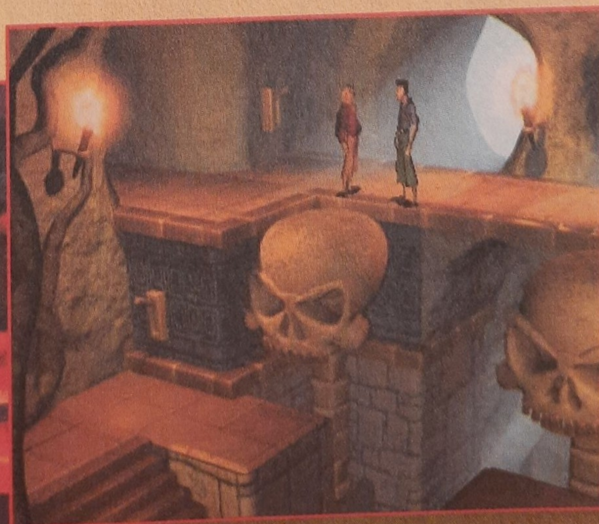
Czeka Cię mała misja! Poruszaj się po dostępnych lokacjach, by w efekcie znaleźć trzy koła zębate. W komnacie ze złotymi drzwiami (po prawej) wetknij koła zębate w pompę. Weź kamień, który spadł na ziemię i przejdź przez złote drzwi do kolejnych lokacji.

Gdy otworzysz kratę, nagle zbudzi się kamienny jaguar i wcale nie będzie tak zabawnie. Miguel powinien w tym czasie wejść do komnaty obok, by wydłubać za pomocą miecza kamień, który wisi sobie bezpańsko na ścianie (dzięki temu kamieniowi otworzysz drzwi znajdujące się obok wejścia do świątyni słońca).

Wejdź w te drzwi i użyj miecza na tamie wodnej. Znowu obudziłeś jaguara! Czeka Cię mała wycieczka. Zwiewaj co sił do pomieszczenia z zapadnią, a gdy jaguar na nią wbiegnie, przełącz dźwignię. No i biedaczek poooooooleeeeciaaaał. To samo musisz zrobić Miguelem (musi się udać!).

Użyj miecza na wszystkich trzech tamach wodnych i przejdź do pomieszczenia ze złotymi drzwiami. Tam znowu spotkasz swego towarzysza. Przejdź przez złote drzwi i uruchom dźwignię. Teraz już na spokojnie możesz wyjść ze świątyni, dopić dawno ostygłą herbatkę i pogratulować sobie sukcesu.





MODI I NANNA

Modi i Nanna to gra zręcznościowa z elementami przygodówki. Zagadki nie są trudne, ale czasem każdy może się pogubić. Specjalnie dla Was - krótki przewodnik po questach gry. Elementy zręcznościowe - oczywiście - zostały pominięte.

1. Wioska

Z pewnością nieco skomplikowany może okazać się początek, ale - zapewniam - wystarczy nieco pogłówkować, pobiegać, popytać postaci z gry i wszystko się wyjaśni. Jeśli jednak macie jakiś problem na pierwszym etapie, koniecznie przeczytajcie poniższe wskazówki.



Najpierw krótka rozmowa z wodzem wioski - Tyrem. Potem warto swe kroki skierować do kowala. Kowal pomoże nam zdobyć niezbędny do wyprawy ekwipunek, pod warunkiem, że odszukamy jego pomocnika, który - podobnie jak inni mieszkańcy wioski - poszedł oglądać lodową kopułę.

Pierwszym zadaniem jest więc odnalezienie pomocnika kowala. Można to zrobić na dwa sposoby. Stanąć w podobnej pozycji jak wódz Tyr (twarzą w tę samą stronę) i udać się w lewo, w kierunku lodowej kopuły lub obiec poziom dookoła. Druga metoda zajmie nam nieco więcej czasu, ale jest równie skuteczna.



Po rozmowie z pomocnikiem kowala, ruszamy w poszukiwanie cieśli. Z pewnością szybciej znajdziemy jego żonę (mieszka ona w drewnianym domku, ogrodzonym palisadą, tuż przy lodowej kopule). Zleci nam ona kolejne zadanie do wykonania. Zmartwiona długą nieobecnością synka - Olafa, poprosi, byśmy go odnaleźli.

Olaf jest tuż obok domku. Teraz czeka nas chwila zabawy w berka. Gdy już złapiemy chłopca, ten powie nam, że nie wróci do domu, gdyż się nudzi. Tę wieść należy przekazać mamie Olafa.

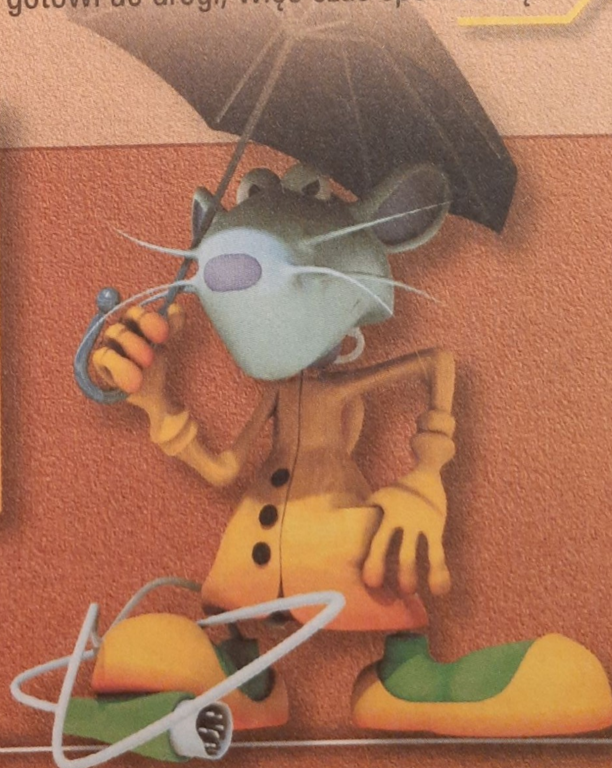


Ta, znów poprosi nas o przysługę. Wręczy nam obiad, który musimy dostarczyć cieśli (nie ma się czym martwić, gdyż właśnie jego szukamy). Ruszamy więc przez bramę po lewej stronie żony cieśli i już po chwili znajdujemy się na plaży, na której pracuje cieśla. Będzie zachwycony, że przynieśliśmy mu obiad, jednak na prośbę o uposażenie nas w niezbędny ekwipunek odpowie, że sroka złodziejka zabrała mu narzędzia. Trzeba więc odnaleźć gniazdo ptaka...

Nie jest to zadanie trudne, gdyż w pobliżu plaży znajduje się kamienny pagórek, na którym stoi stare i wielkie drzewo z kryjówką sroki. Zabieramy woreczek z gwoździami i wracamy do cieśli. W nagrodę otrzymamy zgrabny topór.

Teraz wracamy do wioski, wprost do kowala. Ten wręczy nam wyśmienitej jakości miecz. Zatem jesteśmy gotowi do drogi, więc czas spotkać się z Tyrem!





Niejako pobocznie możemy wykonać jeszcze dwa zadania: odnaleźć korale pastuszki (wystarczy popchnąć kupkę kamieni przy studni) i butelkę żywej wody staruszka Elma (najpierw wysłuchujemy wszystkich jego opowiadań, a następnie biegniemy w miejsce, w którym uprzednio stał pomocnik kowala). U szczytu ścieżki znajdziemy butelkę.

2. Plac treningowy



W drugim etapie przetrenujemy wszelkie możliwe ruchy naszych bohaterów (skoki, wspinaczkę, skradanie, dwuskoki, atak mieczem, toporem itp.). Pomocne są tabliczki ze znakiem zapytania, które skutecznie rozwiewają wszelkie wątpliwości. Po wykonaniu wszystkich zadań wracamy do wodza i ruszamy w dalszą drogę.

Trudne momenty

Dalsza część gry raczej nie nastręcza wielu problemów. Zazwyczaj wystarczy biec przed siebie (pamiętając, że etapy często mają alternatywne ścieżki) unikać lub walczyć z wrogami i rozwiązywać dość proste zagadki (ścięcie drzewa, czy zestrzelenie ula). W razie problemów, z pewnością przyda się ten krótki poradnik:

W etapie leśnym warto odnaleźć drugą broń (na rozwidleniu drogi udać się w górę, broń znajduje się pod wyschniętym drzewem). Aby przejść na drugą stronę rzeki wystarczy ściąć drzewo lub zestrzelić ul.

W etapie z mędrcem (rozpoczynającym się animacją, w której nasz bohater skrada się w pobliże starca), wystarczy uciąć z nim krótką pogawędkę i ruszyć w dalszą drogę (wyjście z poziomu znajduje się tuż przy mędrcu).

W jaskini tak długo gonimy gnoma, aż w końcu go dopadniemy, a ten nagrodzi nas magiczną wodą.

Kamienny pies posłuży nam jako skocznia. Wystarczy się od niego odbijać, by dostać się na półki z przyciskami, które podnoszą kolejne zapory. Tam chowa się ostatni gnom.

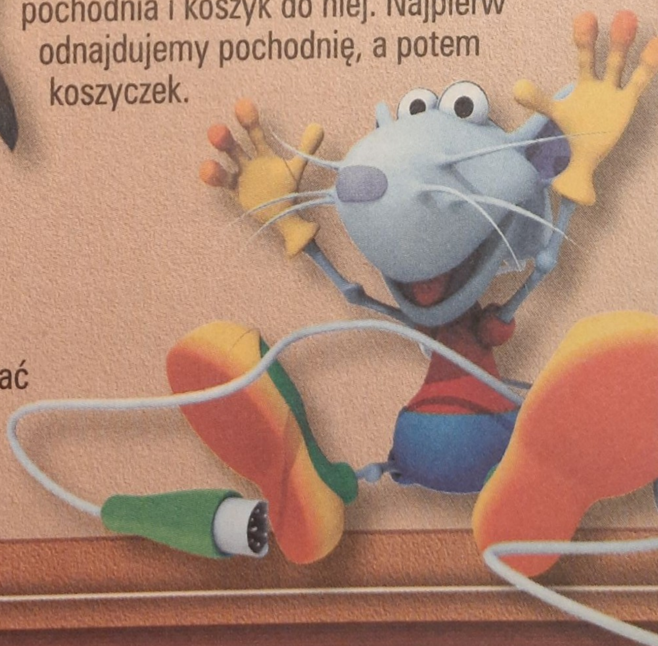
Podczas drugiej wizyty na polanie wystarczy użyć okularów na Hugginie, odnaleźć Menhir i za pomocą klawisza akcji przeczytać przepowiednię. Etap kończy się rozmową z Hugginem.





Będąc na wzgórzu Freyji należy ogłuszyć kruka i skacząc po kolumnach dostać się na sam szczyt klatki. Tam wystarczy użyć młynka, by zerwać łańcuch. Ważne! Należy zrobić to dwukrotnie.

W labiryncie przyda się mapa. Zaznaczone są na niej dwa miejsca: kamienna pochodnia i koszyk do niej. Najpierw odnajdujemy pochodnię, a potem koszyczek.



Trzeba też pokonać gargoyle i porozmawiać z Odinem. Lokiego można trafić tylko gdy się śmieje.

GŁUPKI Z KOSMOSU

Imiona piątki bohaterów:
Bud - pomarańczowy
Etno - fioletowy
Gorgious - niebieski
Candy - zielony
Stereo - czerwony (dwugłowy)



Aby zabrać jakiś przedmiot, spojrzeć na coś, lub rozpocząć rozmowę, najedź na obiekt i kliknij lewy przycisk myszy.
Jeśli chcesz użyć któregoś z posiadanych przedmiotów, wciśnij spację.
Aby zapamiętać grę wciśnij F2.
Aby załadować grę wciśnij F1.

Po ucieczce przed agentem Bolokiem (postacią, która od doktora Sarakina otrzymała polecenie złapania piątki przyjaciół), znajdziesz się w toalecie i przejmujesz rolę pomarańczowego stworka imieniem Bud. Zbliż się do półek i zabierz: wojskowy papier toaletowy, przepychacz oraz wybielacz. Wyjdź z toalety i połącz przepychacz z wojskowym papierem toaletowym. Rzuć to na okno i - niczym po linie - wyjdź na dach. Na dachu porozmawiaj chwilkę z siedzącym w kominie Świętym Mikołajem, po czym wlej do komina wybielacz.

Wskocz do komina. W pomieszczeniu, w którym się znajdziesz, na beczce będzie leżał kwas siarkowy. Weź go. Z komnaty obok zabierz lejek i łom. Wróć do miejsca,w którym wylądowałeś i skieruj się w stronę trumny. Podejdź do niej i otwórz ją łomem. Zombie trzyma potrzebny Ci klucz. Aby go zdobyć, musisz rozpuścić Zombie w kwasie siarkowym. Włóż mu do ust lejek i wlej przez niego kwas. Zabierz klucz. Teraz idź do miejsca, z którego zabrałeś wcześniej łom i lejek. Gdy zlokalizujesz schody, wejdź- po nich do góry. Teraz jeszcze tylko musisz się wspiąć po drabinie i już jesteś przy drzwiach. Ponieważ są zamknięte na kłódkę, do ich otwarcia wykorzystaj klucz Zombie.

Znajdziesz się w piwnicy. Chwyć pułapkę na myszy i ustaw ją u dołu schodów. Następnie wyłącz światło (przycisk znajduje się na drewnianym słupie). Gdy agent

wpadnie w pułapkę, opuść piwnicę schodami prowadzącymi na górę. Odbierz telefon (choć nic się nie stanie, jeśli tego nie zrobisz) i idź do kuchni (pierwsze drzwi na końcu korytarza). W kuchni otwórz lodówkę i najedz się. Z jednej z szuflad wyciągnij zapalniczkę. Przez kolejne drzwi dostaniesz się na podwórko. Zwróć uwagę na stojącątam kosiarkę do trawy. Odegra ona bardzo ważną rolę.

Udaj się do garażu (drzwi na końcu korytarza). Zabierz z stamtąd rakietkę. (Możesz także odsunąć skrzynię i z górnej półki zabrać balonik. Sprawi to Budowi wielką frajdę, ale nie będzie miało żadnego znaczenia dla przebiegu akcji). Wyjdź z garażu i udaj się do jednego z dwóch pokoi na parterze. To te z zieloną framugą po lewej stronie. Na środku pomieszczenia stoi kominek. Postaw tam rakietkę, a następnie podpal lont. Nie smuć się, że odebrałeś bocianowi spokój i miejsce zamieszkania. Komin, na którym siedział, będzie Ci później potrzebny. Dla śmiechu możesz otworzyć szafę. Bolało? Jeśli nie, to wyjdź z pokoju i wejdź do pokoju naprzeciwko. Znajdziesz się w bibliotece, w której możesz zażyć nieco rozrywki (posłuchać radia, pooglądać telewizję, a także obejrzeć zawartość półek).

Gdy wyjdziesz z biblioteki, wejdź poschodach na górę, po czym skręć w prawo. Tam znajdują się drzwi. Otwórz je, a znajdziesz się w łazience. W pralce znajduje się klucz. Zabierz go stamtąd. To koniec misji w tym pomieszczeniu. Możesz z niego wyjść. Idź prosto i wejdź do pomieszczenia po lewej stronie. Nie przejmuj się, że przypadkowo stłukłeś obrazek. Otwórz stojącą tam szafę i zabierz z niej rajstopy. Zdobytym w łazience kluczem otwórz jedną z szuflad w szafce, na której stoi lustro. Wyciągnij z niej suszarkę do włosów i udaj się w stronę wyjścia. (Możesz też dla hecy uruchomić wieżę HI-FI. W tym celu podnieś płytę, leżącą pod szafką, na której stoi wieża). Wyjdź z pokoju,a następnie udaj się w stronę schodów prowadzących na górę. Przyjrzyj się wiszącym na ścianach okazom zwierząt i ryb.

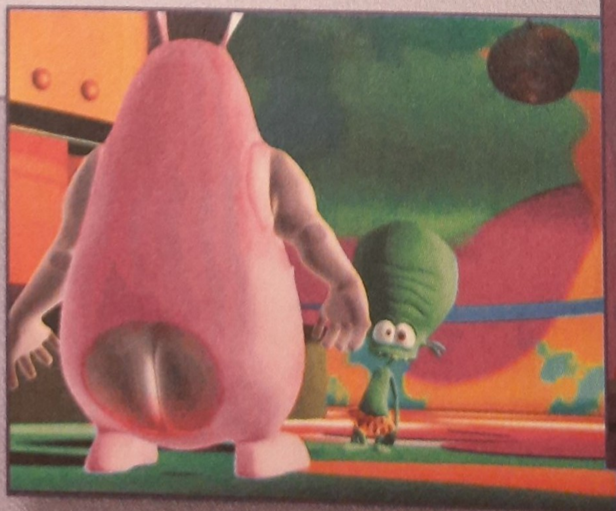




(Szczególnie dobrze prezentuje się nieco zdziwiony filet). Teraz wejdź do komnaty i poszukaj niebieskich drzwi.

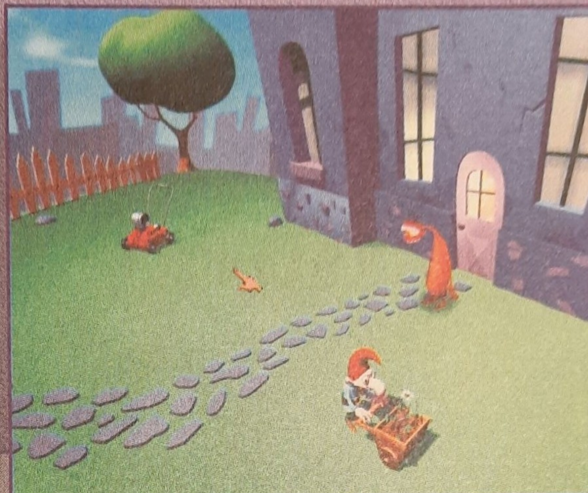
W międzyczasie Bolok zdołał uwolnić się z pułapki i opuszcza piwnicę. Gdy znajdziesz się w pokoju, podejdź do telewizora. Na podłodze po lewej stronie leży przedłużacz. Przyda się. Zabawa z pilotem znajdującym sięw akwarium, otwieranie szafy oraz drzwi na końcu korytarza nie ma znaczenia dla wypełnienia misji, ale jeśli lubisz się śmiać możesz to uczynić. Gdy staniesz koło akwarium, ujrzysz drzwi. Nie otwieraj ich na razie, gdyż w pomieszczeniu na wprost czyha na Ciebie Bolok. Teraz wróć do komnaty z kominkiem i podejdź do wanny z prysznicem (możesz przekonać się czy działa). Obok niej znajdują się zbite z desek drzwi. Otwórz je i postaw parę kroków doprzodu. Po lewej stronie znajduje się ciemny zakamarek. Wejdź tam i poszukaj włącznika światła. Teraz zamknij stojącą tam skrzynię i wskocz na nią. Na półce leży korba, po którą musisz sięgnąć. Zejdź ze skrzyni, wyłącz światło i opuść ciemny kąt. Skieruj się w stronę okna i poszukaj dziury. Aby otworzyć jedną z szyb, użyj korby. Musisz teraz wyskoczyć na zewnątrz i przedostać się na drugą stronę. Użyj deski opartej o dach jako pomostu.Wskocz do komina, na którym wcześniej urzędował bocian. Wylądujesz w zupełnie nowym miejscu. Po lewej stronie stoi szafa. Nie otwieraj jej pod żadnym pozorem, gdyż czai się tam na Ciebie Bolok. Aby uniemożliwić mu wyjście, zarzuć na szafę rajtuzy. Jednym końcem owiń szafę, a drugi wyrzuć przez balkon na podwórko. Idź do kuchni. Tam bowiem znajdują się drzwi, prowadzące na zewnątrz domku. Podejdź do kosiarki, chwyć rajtuzy i przywiąż je do niej. Następnie uruchom kosiarkę... Ach! Biedny Bolok... Ale o to właśnie chodziło!

Teraz wróć do domku i przejdź do pomieszczenia, w którym znajdowało się akwarium. Stojąc koło niego zauważysz drzwi. Otwórz je, a następnie przejdź przez dziurę









w ścianie. Brawo!!! Właśnie odnalazłeś swoich przyjaciół. Powiedz do nich kilka słów (mimo, iż Cię nie słyszą). Gdy przejdziesz na drugą stronę pomieszczenia, odnajdziesz tajemniczą machinę. Wszelkie próby uruchomienia zakończą się niepowodzeniem. Aby roztopić bryłę lodową, w której Twoi przyjaciele są uwięzieni, musisz użyć suszarki. Podejdź zatem do gniazdka, które umieszczone jest na dole ściany, po lewej stronie wejścia. Podłącz do niego przedłużacz, a do przedłużacza suszarkę. Jeśli podłączysz samą suszarkę, kabel okaże się zbyt krótki. Gdy już połączysz przedmioty, Twoi przyjaciele będą wolni. Wydawać by się mogło, że mogą spokojnie opuścić planetę, kiedy nagle Etno przypomina sobie, że zostawił coś bardzo ważnego...

W pomieszczeniu, w którym się znajdzie, pomóż mu odnaleźć komputer. Porozmawiaj z nim o Maurice, przy czym staraj się być jak najbardziej uległy. Jeśli zagrozisz mu wyłączeniem - nastąpi eksplozja i już nigdy nie wrócisz narodzinną planetę. Nie przejmuj się, że mimo uległości drzwi do sejfu nie zostaną otwarte. Od czego spryt? Poszukaj niebieskiej teczki. Gdy już ją zlokalizujesz - wciśnij przycisk. Niestety, bateria tego urządzenia jest wyczerpana. Jeśli chcesz się o tym przekonać - usiądź w fotelu. Nic z tego? Musisz więc baterię naładować. Odłącz ją od urządzenia i podejdź do maszyny stojącej za teleskopem (popatrz, co przez niego widać). Na dole ściany za maszyną znajduje się gniazdko elektryczne. Podłącz do niego baterię. Teraz, gdy jest już naładowana, wróć do miejsca, z którego ją wziąłeś i ponownie podłącz. Usiądź wygodnie w fotelu. Po chwili zamienisz się w Maurica. Opowiedzenie komputerowi dowcipu spowoduje, że otworzą się wrota sejfu. Teraz śmiało do niego wejdź, zabierz, co Twoje i opuść go. Mimo kolejnej próby pojmania Cię, agent Bolok poniesie straszliwą klęskę. Po raz kolejny przed jego gniewem uchroni Cię kosiarka. Invaders wracają do domu...

Podczas próby opuszczenia Ziemi, następuje kolejna awaria statku. Invadersi rozbijają się z dala od miejsc cywilizowanych, a jedyną szansą na ponowne wyruszenie w drogę powrotną, jest pozyskanie krowiego nawozu. Dwaj ochotnicy: Candy i Gor-




gious wyruszają na poszukiwania owego produktu. Już na początku Candy zostaje połknięta przez błotnistą kreaturę. Zostałeś sam, a całej sytuacji bacznie przygląda się stadko kurczaczków...

Podejdź do drzewa i urwij korzeń. Idź do przodu, po czym skręć w lewo, w stronę studzienki. Niestety, próba otworzenia jej (ręcznie lub korzeniem) zawiedzie. Udaj się zatem w drogę powrotną. Wtedy nadejdzie wielka kura. Podejmij z nią dialog. Gdy eksploduje - studzienka stanie przed Tobą otworem.

Wraz z wyplutą przez potwora Candy, udajecie się w dalszą drogę. Przemierzając szlaki kanalizacyjne dochodzicie do miejsca, w którym następuje rozgałęzienie dróg. Przyjaciele postanawiają się rozdzielić, a Ty przejmujesz rolę Candy...
...i otwierając drzwi, dostajesz się pod "opiekę" niejakiego pana Nelsona. Krótko mówiąc - wpadłeś w tarapaty. Tymczasem Gorgious wyrusza w podróż innym kanałem...

Wejdź po drabinie. Gdy znajdziesz się na górze, możesz zjeść wieko studzienki i leżącą obok oponę. Udaj siędo windy i naciśnij guzik. Opuść pomieszczenie z krowami. Jeśli obejdziesz je dokoła, znajdziesz trzy windy. Wszystko to przy wdzięcznym akompaniamencie krowich arii. Stań na windzie, (koło miejsca, z którego wyszedłeś) i naciśnij przycisk. Winda powiezie Cię w górę. Idź do pomieszczenia na prawo i zabierz stamtąd kowadło i deskę. Nie podchodź do psa! Jest bardzo głodny i na pewno Cię zje. Rzucanie w niego kowadłem lub deską też nic nie pomoże. Wyjdź z pomieszczenia i udaj się w kierunku schodów. Na górze skręć w prawo. Spawacz nie pożyczy Ci butli z gazem, ale za to dowiesz się, że pies jest groźny i na pewno Cię nie przepuści.

Wróć schodami do windy i zjedź na dół. Idź do następnej windy. Gdy znajdziesz się na górze, przejdź mostkiem do następnego pomieszczenia. Wejdź poschodkach,

z kotła wyciągnij chochlę. Weź też ze sobą kocioł. Na pewno będzie za ciężki, więc opróżnij jego zawartość, używając chochli. Przejdź do następnego pomieszczenia i po schodach wejdź na podest. Stań koło piedestału, załóż na głowę kocioł i sięgnij po młot. Gdy ostrzał artylerii się skończy - młot będzie Twój. Nie zważaj na pokrzykiwania kurczaka. Jeśli chcesz możesz wypróbować na nim zdobytą broń. Wróć do spawacza. Uderz go młotem i zabierz butlę z gazem. Teraz bez obaw udaj się do psa i podrzuć mu butlę jako przynętę. Gdy ją połknie- napęcznieje i niczym balon, uniesie się w górę. Zabierz jego budę (możesz też zjeść jego kość),otwórz kraty i wejdź do środka. O jedną ze stojących po prawej stronie skrzyń oparta jest deskorolka. Zabierz ją. Przejdź na prawo, stań przed skrzynią i użyj psiej budy. Gdy dostaniesz się na górę, zabierz wyciągarkę. Wróć do windy i zjedź w dół. Udaj się do kolejnej windy, po czym zlokalizuj krowy, do których możesz coś powiedzieć. Użyj wyciągarki i uwolnij jedną z nich. Postaw ją na deskorolce i pchnij do windy, którą udacie się w dół. Wprowadź krowę do kulistego pomieszczenia, przywiąż ją do liny z hakiem i pociągnij za dźwignię.

Tymczasem Candy...
Wejdź do łazienki i zabierz olejek do ciała. Z szuflady wyciągnij żyletkę. Przejdź do pomieszczenia z barem i weź fotel dmuchany. Uruchamianie radia, bądź telewizora nie ma wpływu na przebieg akcji, a kaktus może Cię tylko skaleczyć. Udaj się w stronę wyjścia i wykorzystaj olejek do naoliwienia zawiasów drzwi. Jeśli tego nie zrobisz - drzwi zaskrzypią, pan Nelson się obudzi i nici z ucieczki. Gdy znajdziesz się na zewnątrz, udaj sięw dalszą drogę. Wejdź za stertę śmieci i ustaw na ziemi dmuchany fotel. Usiądź na nim i użyj żyletki. Uniesiesz się do góry. Otwórz drzwi i udaj się w lewo, wzdłuż akwarium, w stronę drzwi z dwoma okrągłymi okienkami. Przednimi, po lewej stronie stoi kosz na śmieci. Wyciągnij z niego szkielet rybki. Wróć do głównych drzwi i zabierz rurę od odkurzacza. Idź do następnego pomieszczenia, przy ubikacji stoi kombinezon do nurkowania, wejdź do niego. Teraz znajdujesz się w akwarium.

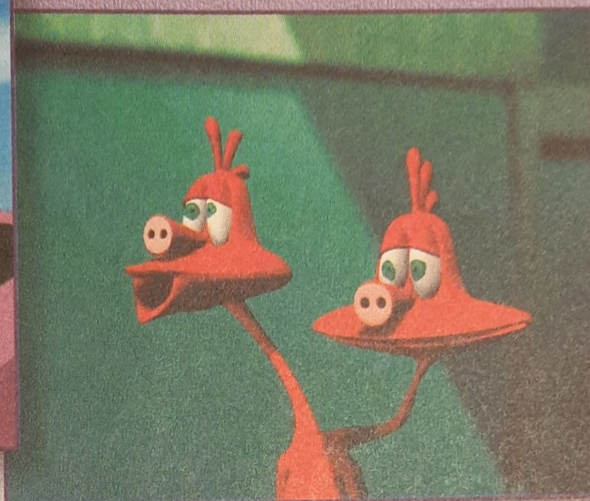
Rozmowy ze skarbem i nurkiem o imieniu Steve, nie przyniosą rezultatów. Skieruj się w stronę żółtej łodzi podwodnej, a gdy się w niej znajdziesz, naciśnij widoczny przycisk i popatrz przezperyskop. Idź w lewo i wejdź po drabinie. Teraz masz rybkę. Przechodząc na prawą stronę, ujrzysz dwie dźwignie. Nie dotykaj ich, więcej zepsują niż pomogą. Wyjdź z akwarium i idź do kuchni. Nie dotykaj znajdujących się w wiadrze świeżych ryb!!! Kucharz wsadzi Cię do lodówki. Rybę wyciągniętą z akwarium w łodzi podwodnej połóż na wiadro. Gdy kucharz ją zje - droga do windy będzie wolna. Przed wejściem do niej zabierz stojące koło lodówkiwiadro. Teraz śmiało wejdź do windy. Spójrz na panel sterowania. Pod żadnym pozorem nie wciskaj guzików o symbolach: p i głośnika. Powinieneś nacisnąć 2. Wyjdź z windy i idź do przodu. Przejdź obok Żela-

znej Kurtyny, skręć w prawo i otwórz drzwi na końcu korytarza. Naciśnij przycisk. Gdy ściany Cię ścisną - staniesz się płaski. Wówczas wróć do Żelaznej Kurtyny i prześliźnij się pod nią. Przy skrzyniach po lewej stronie znajdziesz czerwony pieprz. Weź go i skieruj się schodami w stronę windy. Gdy zjedziesz na dół, wejdź do pomieszczenia koło windy.Spotkasz tam Gorgiousa, pilnującego krowę. Problem tkwi w tym, że krowa nie chce jeść zimnego pieprzu. Musi go zjeść, aby nasi bohaterowie mogli zdobyć potrzebny nawóz. W drodze do kuchni podejdź do mechanika naprawiającego traktor i pociągnij za dźwignię. Nie próbuj z nim rozmawiać, bo źle się to dla Ciebie skończy. Zdobyłeś zatem pojazd, którym przyjaciele opuszczą to miejsce. Tymczasem musisz wrócić do kuchni. Otwórz drzwi po prawej stronie. Gdy znajdziesz się w kuchni, do butli z gazem, (stojącej w szafce) dołącz rurę od odkurzacza. Teraz uruchom maszynkę gazową. Na gazie postaw puszkę z pieprzem. Gdy już będzie ciepły, wróć do Gorgiousa i nakarm krowę podgrzanym pieprzem. Podstaw pod nią wiadro. Załatwi w nie swoją potrzebę - a to jest to, czego potrzebujecie.

Gorgious i Candy powracają do swoich przyjaciół i gdy wydaje się, że wszystko się udało, Invadersi najpierw zostają pojmani przez Boloka, a następnie uwięzieni przez doktora Sakarina, w jego medycznym, podziemnym laboratorium. Tam ma się nimi zająć Igor - współpracownik doktora Sakarina. Celem badań będzie poznanie budowy mózgów przybyszów oraz tajników technologii UFO. Bolok natomiast zostaje zdradzony. Próby wydostania się z pojemników, w których przetrzymywana jest piątka przyjaciół, odnoszą skutek tylko w wypadku jednego z nich - Stereo. Teraz musi on uwolnić pozostałą czwórkę...

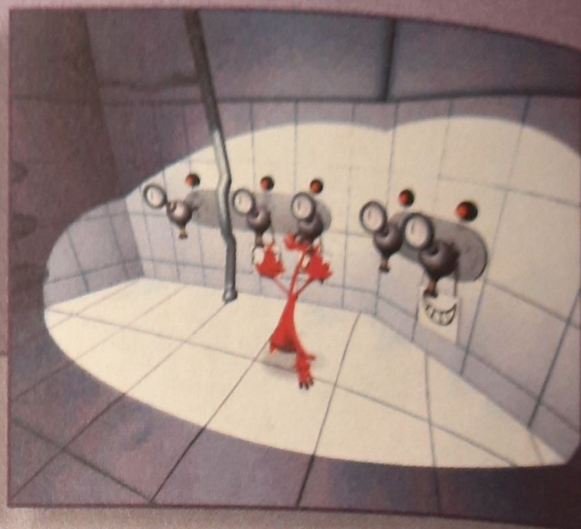
Wyjdź z pomieszczenia. Gdy po podróży mostami do kolejnych tuneli dostaniesz się do windy, wciśnij 1. W międzyczasie Candy zostanie wybrana, jako pierwsza, do przeprowadzenia badań. Z więziennej sali zniknie także Etno. Ty zaś przejdź korytarzem do następnych drzwi i otwórz je. Teraz idź do drzwi na lewo. Podejdź do butli gazowych i weź jedną z nich. Przejdź do zaworów gazowych i podłącz butlę do tego z narysowanym uśmiechem. Gdy ją napełnisz - wyjdź z gazowni. Idź do następnych drzwi i w środku skręć w lewo. Otwórz Żelazną Kurtynę i podłącz do rury butlę. Gdy gaz się rozprzestrzeni, uczestnicy konferencji badawczej (z Igorem na czele) umrą ze śmiechu, a Candy będzie wolna. Po wykonanej czynności zjedź windą na dół. Zabierz Igorowi stopę, a także identyfikator. Teraz wróć do windy z trzema przyciskami i wciśnij 2. Idź z powrotem do miejsca więzienia Twoich przyjaciół i podejdź do oka na drewnianym klocku. Aby je stamtądzabrać, przyłóż identyfikator Igora do zamka, po czym wróć do windy i naciśnij 3. Po wyjściu z niej przejdź korytarzem do końca i wejdź na platformę. Użyj stopy Igora, przyciskając ją do identyfikatora, znajdującego się po prawej stronie.





Tymczasem Candy...
Porozmawiaj z Wielką Muchą. Dowiesz się, że jest ona taksówką i za niewielką odpłatą będzie skłonna wydostać cięz pułapki, w którą wpadłeś. Wejdź po schodach i udaj się w stronę widocznej chatki. Przebierz się za robota i wejdź do domku Johna.

Tymczasem Gorgious...
Podejdź do leżących szczątków i podnieś jelito. Teraz na prawo - tam leży drugie. Gorgious jest głodny, więc je zje. Nieco dalej leży czaszka. Podnieś ją, a następnie napełnij radioaktywną substancją, płynącą w rynsztoku. Nie próbuj dotykać jej rękoma! Teraz kilka kroków do przodu i masz już kość. Przejdź po gzymsie. Aby dostać siędo szybu, połącz jelito z kością i rzuć w kierunku krat. Gdy znajdziesz się w szybie, wyciągnij wetknięty u dołu drewniany kołek. W kolejnym szybie zrób to samo. Aby dostać się do kolejnego szybu, użyj czaszki. Znajdujący się w niej radioaktywny płyn rozpuści jedną z krat. Gdybyś tego nie uczynił, Gorgious nie mógłby się przez nie przedostać, gdyż jest za gruby. W chłodnym, niebieskim pomieszczeniu idź do przodu, aż do żelaznych drzwi. Obok nich znajduję się drabina, po której musisz się wspiąć. Gdy znajdziesz się na rurze, zobaczysz pusty hak wiszący wśród kawałków mięsa. Zabierz go i wróć do miejsca, w którym znalazłeś się zaraz po wejściu do pomieszczenia. Zniszcz hakiem pionową rurę gazociągową i podążaj w kierunku żelaznych drzwi. Teraz uderz je hakiem. Uderzenie spowoduje powstanie iskry, a ulatniający się ze zniszczonej rury gaz eksploduje i zniszczy drzwi. W nowym pomieszczeniu idź na lewo. Ściągnij ze ściany młotek i rozbij nim szybę, za którą znajduje się toporek. Teraz wróć i idź prosto, aż dojdziesz do wyjścia. Drogę zablokowały Tobie taboret, stolik i kuchenka gazowa? Zdaj się na argument siły i zaatakuj toporkiem taboret. Po chwili droga będzie wolna. Nie wciskaj żadnego przycisku w kolejnych dwóch pomieszczeniach! Czyniąc to spowodujesz śmierć innych więźniów.

Tymczasem Candy...
Wyjdź z robota, podejdź do kanapy i zabierz pieniądze. Po wyjściu z domu, Wielka Mucha będzie już oczekiwała na należną jej zapłatę. Pomoże Ci ponownie, przenosząc Cię wyżej. Otwierając drzwi, dostajesz się do pomieszczenia,w którym znajduje się 21 kabin teleportujących. I tu mamy trochę matematyki! Wchodź tylko do kabin oznaczonych numerami, które są sumą numerów dwóch poprzednich. Czyli zaczynając od kabiny nr 1 wylądujesz w kabinie nr 2. 1+2=3, a zatem następna kabiną, w którą będziesz musiał wejść jest kabina nr 3. Przeniesie Cię ona do 5-tki. 3+5=8. Teraz idź do 8-mki. Lądujesz w 13-tce. 8+13=21. Ostatnią kabiną jest kabina nr 21. Tylko w ten sposób spowodujesz uruchomienie mechanizmu teleportowania! Jeśli pójdziesz na łatwiznę i wejdziesz od razu do kabinynr 21 - nie uda Ci się.

Wracamy do sprawcy (a raczej sprawców, bo przecież, co dwie głowy, to nie jedna!) zagazowania uczestników konferencji medycznej. Znalazł się on w pomieszczeniu, wyglądającym na Centrum dowodzenia. Aby się z niego wydostać, odszukaj urządzenie teleportujące. To takie niebieskie kółko, znajdujące się na podłodze. Gdyzostaniesz przeniesiony, wykonaj parę kroków do przodu i naciśnij nożny przełącznik. Teraz klockiem z okiem przygnieć czerwony guzik. W centrum dowodzenia otworzyły się drzwi. Wróć do urządzenia teleportującego i udaj się do otwartego pomieszczenia. Na jego środku znajduje się półkula, podzielona na cztery kolory. Powtarzaj dokładnie kolejność pojawiających się kolorów, a otworzą się kolejne drzwi. To pokój doktora Sakarina. Usiądź wygodnie w fotelu...

Tymczasem Bud zostaje uwolniony przez podejrzaną postać, podającą się za pracownika ochrony i udaje się na poszukiwania swego kosmicznego statku...
Wejdź do największego z ustawionych pod ścianą sedesów, a sprytny pomarań-

czowy stworek dostanie się na górę. Podróż na lewo nie ma sensu. Idąc w prawo, a potem szybem wentylacyjnym, dotrzesz do wielkiego labiryntu. To, czy uda się Tobie skutecznie go przebyć, zależy od spotkania ze ślimakiem, gdzieś w jednym z korytarzy. Oto jak trzeba iść: (patrząc z punktu widzenia Buda)

Udaj się do końca korytarza, omiń skręt w prawo, a przy rozwidleniu skieruj się w lewo (w kierunku flagi,a potem do następnej). Przy kolejnej krzyżówce idź prosto, omiń zakręt prowadzący do flagi i skręć w prawo. Na kolejnym rozwidleniu idź prosto, po czym wybierz drogę na lewo i jeszcze dwa razy skręć w lewo. Omiń flagę i podążaj cały czas do przodu. Gdy pojawi się po lewej stronie wyjście (patrząc z Twojego punktu widzenia), omiń je i idź prosto. Brawo!!! Oto i Pan Ślimak...

Dziwny to ślimak, bo pędził tak szybko, że z ledwością dostrzegł naszego bohatera. Tymczasem biorąc Buda jako pasażera wlecze się niemiłosiernie. W ten sposób przedstawiony zostaje nam długi i nudny obraz podróży. (Animację możesz przerwać wciskając klawisz ESC). Koniec końców, docierasz wreszcie do wyjścia z labiryntu i tu wybawiciel żegna się z Budem, odchodząc w tempie wręcz ekspresowym. Skieruj się teraz do dziury przy chorągiewce. Wpadniesz do gniazda małych, zielonych stworków. Bud użyje jednego z nich niczym gumy do żucia - mianowicie zrobi balon. Balon ów wydobędzie go z gniazda. Po prawej stronie znajduje się wiatrak. Najpierw udaj się w lewo do robota i zamień z nim kilka słów. Zaproponuj mu masaż stóp. Robot zdejmie ciężkie, żelazne buty, a wiatrak wciągnie go i zablokuje się. Teraz możesz przejść za wiatrak, który następnie odblokuj, uderzając robota. Siła podmuchu wiatru wyniesie Cię na powierzchnię. Okazuje się, że jest to pustynia. Pustynne słońce mocno praży, a tak na dobrą sprawę





nie za bardzo wiadomo, dokąd się udać. Jeśli obierzesz zły kierunek, gorącesłońce, brak cienia i wody sprawi, że umrzesz. A oto sposób na skuteczne wyjście z opresji. Przejdź w lewo, następnie dwukrotnie na zachód i raz na południe. Zabierz węża i wróć do punktu wyjścia, stosując schemat: północ - wschód - wschód - wschód. Teraz udaj się w prawo (przechodząc przed beczkami) i skieruj się trzy razy na wschód i 2 razy na południe. Podejdź do huśtawki, na której siedzi szkielet. Zrzuć z jej drugiego końca głaz i zabierz czaszkę. Teraz udaj się do góry ekranu, potem na północ, następnie na zachód i raz jeszcze na północ. Podejdź do skały i zacznij krzyczeć do trąbki.

Mimo szczerych chęci, Stereo nie będzie w stanie uruchomić mechanizmu, powodującego rozsunięcie się skały. Tę awarię postara się usunąć Etno.

Zejdź po drabinie i udaj się do portalu. Wejdź na ruchomą windę, zlokalizowaną po prawej stronie pomieszczenia. Idź w prawo, a następnie schodami do góry. Teraz cały czas prosto - do kolejnej windy. Przed Tobą kolejny podnośnik. Teraz udaj się w stronę drabiny, a gdy znajdziesz się na górze, wypłosz mysz siedzącą między trybami silnika. To ona powodowała awarię. Wróć na sam dół, wejdź na małą platformę i wciśnij zielony przycisk. Mechanizm zadziała i przed Budem rozsunie się skała. Ty natomiast wejdź do pomieszczenia na parterze, oznaczonego literką E.

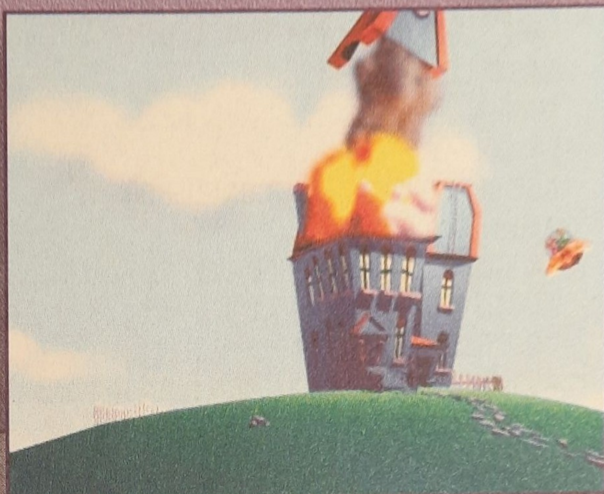
Tymczasem Stereo...
Podejdź do fotela z jego prawej strony i wciśnij umieszczony na biurku zielony przycisk. Skieruj się terazdo otwartego, zielonego pomieszczenia.

Tymczasem Bud...
Przejdź na drugą stronę otwartej skały stosując schemat: na prawo, wschód - północ - zachód. Podejdź do skały, po czym podłącz hydrant z wężem. Kawałek węża musisz uciąć czaszką. Jest za długi i jeśli tego nie zrobisz, Bud skacząc - zabije się.









Wejście do kopuły gwarantuje otrzymanie od nieznanych sprawców porcji solidnych ciosów, ale nie grozi śmiercią. Za kopułą znajdują się ruchome schody, w kierunku których musisz się udać. Dostawszy się na górę odnajdziesz statek kosmiczny. Wróć do schodów i udaj się do końca korytarza. Po lewej stronie znajdują się drzwi. Wejdź tam. Teraz, gdy odnalazłeś przyjaciół, musisz ich uwolnić. Przejdź na drugą stronę pomieszczeniai wciśnij znajdujący się tam przycisk.

Znów wszyscy są razem! Niestety, kolejna próba opuszczenia Ziemi zostaje udaremniona. Najpierw ten sam osobnik, który wcześniej uwolnił Buda, kradnie statek kosmiczny naszych bohaterów, a chwilę później czwórka, spośród piątki przyjaciół, zostaje schwytana przez Doktora Sarakina. Candy musi ich uratować...

Ponieważ wszelkie próby uruchomienia rakiety zawodzą, znak to, iż nie ma paliwa. Wyjdź zatem z rakiety, używając wyłącznie drabin. Po zejściu pierwszą drabiną, nie radzę Tobie opuszczać rakiety przez zielone wyjście. Czeka tam na Ciebie niemiła niespodzianka, w postaci Doktora. Gdy już opuścisz rakietę, skieruj się do windy. Na górze idź mostkiem do przodu i do kolejnej windy. Z pomieszczenia na dole zabierz stojącą beczkę z paliwem. Wróć do rakiety i połącz beczkę z przewodem paliwowym. Wejdź do rakiety i przekręć kurek. Wejdź po drabinie i przełóż dźwignię. Teraz wróć do głównego kokpitu i naciśnij przycisk. Uruchomisz w ten sposób silnik rakiety,z którego buchnie ogień. Uderzy on prosto w Doktora Sarakina.

Invadersi wsiadają do rakiety i następuje start. Ale oto Doktor niespodziewanie pojawia się w kokpicie. Z opresji ratuje ich zdradzony i pałający chęcią zemsty agent Bolok. Odłącza się człon rakiety, w którym siedzi piątka przyjaciół. Reszta zaś (z Doktorem Sarakinem i Bolokiem na pokładzie) wpada przez otwartą skałę do podziemnego laboratorium. Ziemia eksploduje, (co może nie jest optymistycznym akcentem), a piątka bohaterów udaje się w podróż na swoją rodzinną planetę.